1601

GAZ 1

מבוכים ודרקונים

רשומון

עזר־משחק רישמי

הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס

מאת: אהרון אולסטון



מיצוב

רשומון

עזר־משחק רישמי

הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס

מאת אהרון אולסטון

תוכן העניינים

תכנון: אהרון אולסטון
עריכה: קרן ס. מרטין, ג'ון פיקנס, אהרון אולסטון
התאמה: ברוס הרד, קרן ס. מרטין
איור עטיפה: קלייד קולדוול
איורים פנימיים: סטפן פביאן
עצוב גרפי: דניס קות', רון קות', קולין או'מאלי, דויד ס. סאת'רלנד III
מיפוי: דניס קות', דויד ס. סאת'רלנד III, רון קות'
הדפסה: בטי אלמור, קים לינדאו

תרגום לעברית: אורי־לי פרת
עורך ראשי: גבע פרי
הפקה: גיא פרי - מיצוב בינ"ל בע"מ
סדר־מחשב: טופ־טייפ
דפוס: טופרינט
עיצוב לוגו: קרול דלקנהו
קרטוגרפיה: קרול דלקנהו

נדפס בישראל 1992

הערה חשובה
מסיבות הנובעות ממבנה השפה העברית הפנייה לקורא היא בלשון זכר. אולם החומר מיועד לגברים ונשים כאחד!

רח' גליקסון 2, תל־אביב 63141
טלפון: 5283882(03), פקס: 5282689(03)

ISBN 965-437-021-2 מסת"ב

מיצוב

TSR, Inc.

הקדמה

מחוזות הדמיון של סיפורי האגדות אינם נוצרים בדרך כלל בבת אחת - הם מצטברים. הרקע מוצג בספר אחד, וכל ספר עוקב בסדרה מוסיף עוד ועוד לרקע עד אשר יהיה מפורט וחשוב כמו הדמויות והמאורעות בסיפורים.

אותו הדבר ארע לעולם המשחק של מו"ד. בהגישה ראשית את ערכת המתקדמים של "מבוכים ודרקונים," הציגה TSR עולם למשחק - לא יותר מכמה מפות ומספר עמודי מידע על פיסת טריטוריה.

הרפתקאות שבאו אחרי כן התרחשו לעיתים קרובות במקומות מסוימים בעולם־משחק זה של מו"ד. הרפתקה אחת יכלה להתרחש בספקולארום, בירתה של הדוכסות הגדולה קרמאיקוס, או בעמק הצפוני האבוד של אותה הדוכסות. סדרה של הרפתקאות יכולה להתרחש בעולם המסחר השוקק של גילדות מינרוטד, או בתככי מדיניות בנסיכויות גאלנטרי. עלילה אפית אחת עלולה להביא מלחמה על כל המדינות הידועות באיזור. עם כל הרפתקה ניתן לגלות עוד אודות עולם זה...וקהל שחקני מו"ד מעונין לדעת אף יותר מכך.

מכיון שעולם המשחק של מו"ד קבל חיים משלו, אנו גאים להציג סדרה זו של פרסומי מידע אודות האומות והאמפריות השונות של העולם. כל רשומון מעין זה יהווה יומן מסע לאומה אחת מתוך העולם, מדריך לתושביה, המקומות שבה, הפוליטיקה, המפלצות וההרפתקאות.

זוהי הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס. אלה מביניכם, בעלי ספר הכללים למתקדמים, ודאי זוכרים את קרמאיקוס, הדוכסות של ספ, עיר מוצאן של דמויות ההתחלה. בדפים הבאים נציג בפניכם את קרמאיקוס מבחוץ ומבפנים, כך שתוכלו לתכנן הרפתקאות בתחומי הדוכסות הגדולה, אשר תהיינה עשירות בפרטים ומלאות בדמויות, מפלצות ואפשרויות הרפתקה.

הרשומונים הנוספים יכללו את נסיכות ילארום, נסיכויות גאלנטרי, ועוד מקומות רבים אחרים. הזמנים וההסטוריה של ספרים אלה נבדקים בקפדנות זה לעומת זה, וכל הידיעונים נערכו עבור אותה התקופה - היום, כמעט אלף שנה אחרי הכתרתו של הקיסר הראשון של תיאטיס - כך שתוכלו להשתמש בכל הסדרה יחדיו ולאסוף דמויות מכולם על פי רצונכם.

השימוש בדוכסות הגדולה של קרמאיקוס

כשליט המבוך תמצא שייקל עליך להשתמש בדוכסות הגדולה של קרמאיקוס עבור ההרפתקה שלך. כל שעליך לעשות הוא לעקוב אחרי השלבים הבאים:

1. קרא את הרשומון. שים לב במיוחד לחלקים הבאים: "רקע לשחקנים", "ההסטוריה של קרמאיקוס", "הפוליטיקה של קרמאיקוס", " הקהילות בקרמאיקוס". תוכל לעבור גם על החלקים האחרים בהתחלה. אם אינך מנוסה כשה"מ שים לב גם ל"נושאי ההרפתקה".

2. אם הינך מתכנן להשתמש בקרמאיקוס כמרכז ההרפתקה, או להשתמש בחלק מהדמויות כתושביה, תן לשחקנים שלך לקרוא את חלק "רקע לשחקנים" וליצור לעצמם את הדמויות על פי קווים מנחים אלה.

3. כאשר הינך מתכנן להוציא לפועל את ההרפתקה בדוכסות הגדולה של קרמאיקוס, קרא את פרק הרעיונות להרפתקאות בהתאם לרמת המשחק שלהם. אם כולן דמויות בדרגות מתחילים, השתמש בחלק "הרפתקאות למתחיל"; אם כולן דמויות בדרגות מתקדמים, קרא את החלק "הרפתקאות למתקדם"; וכן הלאה. כמו כן, קרא את "הרפתקאות שיצאו בדפוס" על מנת למצוא המלצות והערות על עלילות בדוכסות הגדולה שכבר פורסמו.

4. לבסוף, תוך שימוש במידע על קרמאיקוס והעדפותיך לגבי נושאי ההרפתקה, הרכב מספר הרפתקאות והחל במשחק.

בעוד שניתן להנות מהרפתקאות בודדות המתרחשות בארצות מרוחקות שאינן קשורות זו לזו, הרי שנידרש רקע מתמשך וקבוע, עם בני ברית, אויבים, ודמויות אחרות החוזרות על עצמן, על מנת לקיים הרפתקה אמיתית. זו הדרך בה אנו אוהבים לשחק, ואנו סבורים שגם אתה תאהב אותה.

דברי תודה

לבסוף, ברצוני להודות לאותם אנשים שרעיונותיהם כבר יצאו לאור, אשר הוסיפו תוספת נכבדה לדוכסות הגדולה של קרמאיקוס.

תודות ל:

ג'ים במברה, גריים מוריס ופיל גלגר, עבור B10, אימת הלילה האפלה, אשר ספקו חומר שימושי אודות מקורותיהם של אנשי קרמאיקוס ודמויי אדם החיים בדוכסות הגדולה;

דיויד קוק, עבור B6, החברה הנסתרת, על הקולות והמראות היומיומיים של ספקולארום ועל ההערות המפורטות באשר לפוליטיקה של העיר;

מייקל ס. דובסון, עבור X10, חץ אדום, אשר פרט את הצבאות והיחסים הפוליטיים בין מרבית אומות עולם המשחק של מו"ד;

פרנק מנצר, אשר סיפק הערות שימושיות על קרמאיקוס וסף בערכה למתקדם.

אני תקווה כי תהנו לשחק בדוכסות הגדולה כשם שנהניתי לכתוב עליה.

אהרון אולסטון

הבה ונשוחח על מהותה של קרמאיקוס; מה משמעות הדבר להיות בן קרמאיקוס; וכיצד ליצור דמות מן הדוכסות הגדולה.

אם הנך שה"מ עליך לקרוא בנוסף את החומר על קרמאיקוס וסף מתוך הערכה למתקדם של מו"ד; הנמצא בחלק שכותרתו "חלק 2: דוגמאות למרחבים ועיירות הולדת".

הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס

ראשית הבה ונתבונן בדוכסות הגדולה: בהיסטוריה שלה, תושביה, הישובים בה ותכונותיה הטבעיות.

היסטוריה

זוהי ההסטוריה של הארץ כפי שהיא ידועה לתושבי קרמאיקוס.

החלק הראשון של ההיסטוריה מתועד בשירה האפית של העם הטרלדרי (טרלדרה), "שירו של המלך האלאב." זוהי יצירה עתיקה שנשתמרה על ידי דורות של משוררים לפני שהועלתה על הכתב בערך לפני שש מאות שנה.

שירו של המלך האלאב

בזמנים קדומים היתה הארץ, המכונה כעת קרמאיקוס, מולדתם המיוערת של הטרלדרים, גברים ונשים שנתחבבו על בני האלמוות עד כדי כך שהללו התירו להם לחיות באזורים יפים אלה.

בני האלמוות הניחו לטרלדרים לחיות חיים מאושרים ופשוטים. הטרלדרים התפרנסו מדיג וציד; הגברים נהגו לבלות את מרבית זמנם בתחרויות ספורט זה נגד זה ובהגשת מנחות לבני האלמוות.

אולם בני האלמוות ידעו כי אושרם של הטרלדרים עתיד להסתיים. הרחק במערב התכונן גזע של פראים מרושעים לצעוד דרך הארצות המזרחיות, בחפשם אחר שלל, שבויים ואזורי מחיה נעימים יותר.

לפראים אלה היו תומכים בני אלמוות משלהם השווים בכוחם לאלה של הטרלדרים, כך שרק נצחון בין הפראים והאנשים יכול היה לחרוץ את גורלם של הגזעים.

בני האלמוות ירדו אל לאב, כפר טרלדרי, על מנת למצוא צעירים חכמים ולהעניק להם סודות, שהעזרתם יוכלו לנצח את הפראים.

הם ביקרו את האלאב אדום־השיער, מייצר סכיני האבן, ולימדו אותו לחשל נשק ושריון מנחושת. הם אף לימדו אותו את אמנות הסייף ואסטרטגית המלחמה.

הם ביקרו את פאטרה, מייצרת כלי החרס, ולמדו אותה את אמנות השמוש בחץ וקשת, את רזי הרפואה, את השימוש באבניים ואת מלאכת הכישור והנול.

הם בקרו את זירחב הצייד, ולימדו כיצד לביית, לרכב ולהלחם מעל גבי סוסים, כיצד לאמן כלבים כדי שילחמו עבור בעליהם, כיצד להלך שקט כחתול, לשחות כדג, לראות כנץ.

האלאב, פאטרה וזירחב סיפרו לאנשי לאב על כוונותיהם של הפראים. המלך צחק ונסה להרחיק את השלישיה מלאב. בעזרתה של החרב שהוענקה לו על ידי בני האלמוות, הרג האלאב את המלך וירש את כתרו.

במשך השנים שבאו אחרי כן לימדו המלך האלאב, המלכה פאטרה והצייד זירחב את סודותיהם לאנשי לאב, ואף כנסו תחת שלטונם את הכפרים האחרים שעל אדמות טרלדר. הכפרים גדלו והיו לערים עצומות, והאלאב היה נודע ביושרו וחכמתו.

בסופו של דבר, תקפו הפראים מן המערב בגלים אין־ספור. הטרלדרים, בשריונות נחושת נוצצים, עמדו כנגדם. כוחם העצום של הפראים התנגש אל מול התנגדותם היציבה של הטרלדרים, והלחימה נמשכה עוד ועוד. כל אחד מהצדדים ספג אבידות רבות מקרב לוחמיו; כל לוחם טרלדרי הרג תריסר מאויביו הפראים לפני שנהרג בעצמו.

לבסוף עלה בידו של המלך האלאב למצוא את מלכם של הפראים לבדו על ראש גבעה. גבהו של מלך הפראים היה כפול מזה של אדם, ראשו כראש זאב וגופו השעיר היה נתעב לאין שיעור. הלה הציג את גרזנו העצום כנגד החרב שניתנה להאלאב על ידי בני האלמוות.

היה זה הקרב הסופי בין האדם לפרא. הוא התחולל מן השחר ועד לצהריים, והמלכים שניהם עייפו עד שכמעט ולא היו מסוגלים לאחוז בנשקם. ב"שירו של המלך האלאב" נאמר כי שניהם לקחו זמן מנוחה במשך הקרב, וכל אחד מהם מתואר בנחישותו וביכולת הלחימה הבלתי־מנוצחת שלו.

כפי הנראה שניהם היו שווים: המלך האלאב ומלך הפראים מתו זה על נשקו של זה. צבאותיהם הביטו אלה באלה, הפראים נתמלאו כעת בפחד כיוון שמלכם מת, ואילו הטרלדרים אחזו בנשקם בנחישות וחסמו את התקדמותם של הפראים.

הפראים עזבו את אדמות טרלדר, והמלכה פאטרה וזירחב לקחו את גופתו של האלאב ושבו לביתם. אבל גדול שרר בלאב עם שובם, אולם במהלך שריפתה המסורתית של גופתו של האלאב באותו הלילה, ביקרו בני האלמוות את המקום, ולקחו עמם את האלאב, פאטרה וזירחב.

הטרלדרים התאבלו על מלכם, אולם גם נשאו את עיניהם אל עבר שקום ארצם והפיכתה לאימפריה חזקה.

העידן האפל

תקופתו של המלך האלאב נקראה מאז תור הזהב של טרלדר, והטרלדרים (כפי שכל אזרחי קרמאיקוס יודעים) מעולם לא הקימו אימפריה חזקה, ואפילו לא התאוששו מהחורבן שגרמו הפראים.

מדוע ? ובכן, על פי האגדות הטרלדריות שצמחו מאז תור הזהב, הארץ זקוקה לשיבתו של מלכה - המלך האלאב מוכרח לשוב לטרלדר כדי שתוכל להיות לאומה חזקה שנית.

על כל פנים, בעקבות העלמותו של תור הזהב הטרלדרי, שקעו אנשי ארץ זו בעידן אפל, ממנו לא התאוששו לחלוטין עד למאה האחרונה.

כפרים בודדים שרדו, ואנשי השבט חיו, בסופו של דבר, מעל רמת הקיום הבסיסית. עד מהרה החל להתפתח המסחר עם אנשי מינרוטד ותיאטיס. צאצאי הטרלדרים, המכונים טרלדרה, החלו לעשות דרכם במתינות אל עבר התאוששות כלכלית. אולם מול אנשי טרלדרה ניצבו עדיין בעיות רבות.

במאות שאחרי תור הזהב התפשט רשע רב ביערות והרי טרלדרה. כוח מרושע כלשהוא זהם את הארץ בערפדים, חיות־אדם ושאר מזיקים. כיום, לכל כפר טרלדרה ישנן אגדות על חורבה סמוכה שבה התגורר פעם ערפד, או על אחד מאנשי הכפר שהפך לזאב־אדם ורצח אנשים מכפרו. לעיתים נכונות האגדות, וכל נער טרלדרי יודע כי בארץ עדיין קיימים ערפדים וזאבי־אדם.

מכיוון שנמצאו דברים איומים ביערות היה המעבר בין הכפרים מסוכן. על כן שגשגו הכפרים שלאורך החוף מן המסחר עם הארצות הזרות, בעוד שרק האמיצים מבין הסוחרים הסתכנו במסע אל תוך טרלדרה. כתוצאה מכך, תושבי פנים הארץ נטו להיות מבודדים וצרי אופקים יותר מקרוביהם שליד הים.

במהלך העידן האפל התישבו בטרלדרה גם שבטים של גובלינים, הובגובלינים ואורקים - בדרך כלל במרחק מה מישובי האנשים. הם נלחמו אלה באלה, באנשים, ובאופן כללי הפכן את הארץ להרבה פחות נעימה לכולם.

שבטים שוחרי שלום יותר של מתיישבים אלפים וננסים באו בכל זאת לטרלדרה. האלפים התיישבו ביערות של מרכז הארץ, בעוד שהננסים התישבו למרגלות ההרים שבצפון. שני הגזעים סחרו בשלווה עם האנשים, ולחמו לצידם נגד שבטי אנושואידים ידידותיים פחות.

טרלדרה המודרנית

לפני כמאה שנה היתה טרלדרה מרכז מסחר ידוע, וביחוד מרילנב, העיר המרכזית בה, שנבנתה היכן שנהר הוולאגה נשפך אל

הים. שם סחרו אנשי טרלדרה בפרוות יקרות עבור כלי נשק, ביינות ושאר משקאות משכרים, מסחר מוצלח ורווחי.

מרבית הרווחים של בני טרלדרה נשארו על החוף והאזורים הסמוכים אליו. מעטים היו הסוחרים שהסתכנו בפנים הארץ; אלה שהסתכנו כללו בתוכם את שיירת הננסים השנתית, כוח ננסים מוגן היטב אשר ירד מן ההרים הצפוניים, סחר במרילנב בסחורות שיספיקו לשנה, ועשה דרכו חזרה לאזורי הננסים.

בערך באותו הזמן החלו לגלות אומות דרוקין ותיאטיס התענינות גדלה והולכת בטרלדרה. אומת היער מעולם לא הוותה עבורם איום כלשהו, על כן מעולם לא הציבו נגד טרלדרה כל הגנה. אך מה יהיה אם אנשיה יתאחדו תחת מנהיג רב השפעה - או, גרוע מכך, ינוצחו על ידי כוח אויב זר ?

האימפריה של תיאטיס החליטה לפעול על ידי שליחת חיילים לבירה הטרלדרית, מרילנב, כיבושה, ודרישת סיפוחה של טרלדרה כולה לתיאטיס. דרוקין משכה בכתפיה והחלה לעשות צעדים להגנת גבולותיה.

תיאטיס עשתה מספר צעדים ממשיים להבטחת סיפוחה של טרלדרה אליה. היא הציבה חיל מצב במרילנב. המפקד הצבאי באותו זמן שינה את שמה של מרילנב ל"ספקולארום" (עיר המראה) בשל השתקפות יופיה של העיר במפרץ מרילנב. גובי המס גבו אחוזים מכל כספי המסחר שעברו מיד ליד בעיר.

לבד מכך נותרה שאר טרלדרה לנפשה. הקהילות המרוחקות יותר כלל לא הושפעו מן ה"כיבוש." הסוחרים סבלו מהמס התיאטי, אולם עניינה הגדל של תיאטיס בטרלדרה פרושו היה פריחת המסחר, כך שהרויחו בכל מקרה.

כך נשארו העינינים עד לפני כשלושים שנה. באותו הזמן ערך הדוכס סטפן קרמאיקוס השלישי, אציל צעיר מתיאטיס, עיסקה עם קיסר תיאטיס. קרמאיקוס החליף את אדמות משפחתו היקרות עם אדמות טרלדרה - יחד עם הבטחה לאוטונומיה. הקיסר הכיר בזכותו של קרמאיקוס על טרלדרה, שכונתה כעת הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס, והחזיר את חייליו משטחי טרלדרה.

הדוכס סטפן נסע לדוכסותו, הכריז על שלטונו בטרלדרה, ודכא את המרי המזוין שנתעורר. לאחר שנרגעו הרוחות במקצת, החל למשוך אליו אצילים שאפתנים וחסרי אדמות מתיאטיס, על מנת שיעזרו בשלטונו בטרלדרה, על פי מנהג תיאטיס המתוקן.

השנים הראשונות של שלטון הדוכס סטפן אופיינו בתוצאות טובות ורעות כאחד.

מן הצד הגרוע, רבים מן המתישבים התיאטים, שזרמו אל הארץ, בהשבעם אמונים לדוכס סטפן, ובקבלם זכויות על אדמות, היו אנשים פוחזים אשר במפורש גזלו אדמות מן הטרלדרים שחיו עליהן. הגרוע ביניהם היה דודנו של הדוכס סטפן עצמו, הברון לודויג "הנץ השחור" פון הנדריקס.

מן הצד הטוב, היה הדוכס סטפן עצמו מנהיג למופת, בדורשו יושר וכבוד מן האנשים עליהם פקח. הוא החל להשתמש בכספי מיסי המסחר לבנית דרכים טובות ורחבות לאורך הארץ, באחדו כך את הכפרים המרוחקים לאומה אחת. הוא הקים צבא ממשי, בגייסו טרלדרים ילידי המקום, מהגרים תיאטים, ואף אלפים בני קאלארי, על מנת להגן על הדוכסות הגדולה. בקצרה, הוא החל בתהליך הארוך והאיטי של בנייתה של טרלדרה, ארץ הכפרים הלא־ידידותיים ויללות הזאבים בלילות, והפיכתה לאומת מסחר חזקה.

כיום, עדיין גדלה הדוכסות הגדולה לאומה כזו - היא עדיין צעירה, שני חצאי האוכלוסיה (בני טרלדרה ותיאטים) רובם אינם מעורבים אלה באלה, ומרבית פנימיותה אינה מתורבתת. אולם היא הולכת ומתחזקת מיום ליום, ומרבית אומות האזור שולחות נציגיהן לקרמאיקוס, עובדה המהווה סימן לחשיבותה הבינלאומית ההולכת וגדלה.

העם

מרבית האנשים בדוכסות הגדולה מתחלקים לשתי קטגוריות: בני טרלדרה ילידי המקום, ואלה שהינם צאצאי התיאטים. תושבים אחרים של הדוכסות כוללים אלפים, ננסים, אנשים ממוצא מעורב, מספר גמדים וזוטונים, דמויי האדם הפראים בכפריהם המרוחקים, וסוחרים שהתיישבו בקרמאיקוס - קטגוריה זו כוללת נציגים מכל אומה וגזע אנושי בעולם.

בני טרלדרה

בני טרלדרה, צאצאיו של השבט הטרלדרי האגדי, נוטים להיות נמוכים למדי (הגברים בגובה ממוצע של 1.75 מ', והנשים 1.60 מ') ובעלי מבנה קליל. הם נוטים להיות בעלי עור בהיר, עינים חומות, ושיער כהה (חום כהה עד שחור).

באופן כללי הם בעלי אמונות טפלות רבות - אם ניתן לכנות אמונה טפלה דבר המבוסס על אמת. הם מאמינים אדוקים בקסמי מזל, אותות, וסימנים מבשרי רעות (קריאה בכף יד, קריאה בעלי תה או מעי כבשים, פענוח תופעות טבע במידה והינן מקרים מוזרים, נחשבו ע"י בני טרלדרה כאותות), קללות ועין הרע.

מחוץ לערים הגדולות לא היה החינוך נפוץ. במרבית הקהילות הכפריות היו רוב התושבים אנלפבתים, למרות שלעיתים קרובות היה הכהן הכפרי משכיל. (שחקני דמויות, מתוך היותם יוצאי דופן, אל להם לדאוג בשל כך; אם באמצעותך מספיק תבונה להיות משכיל, תוכל להיות משכיל על פי רצונך. אם הנך מעדיף, על פי הדרך בה אתה מבין את דמותך, להיות אנלפבתי, דבר זה נתון אף הוא לשיקולך.)

בדרך כלל, בני טרלדרה אינם מייחסים חשיבות לתיאטים. הם רואים בתיאטים את הגל האחרון של מזל רע, המונע מבני טרלדרה להשיג מחדש את תור הזהב. מכיוון שרבים מהמהגרים התיאטים הראשונים היו גזלני אדמות נתעבים, רבים הם בני טרלדרה הרואים את התיאטים באותה צורה. (אם אינך מעונין שדמותך תחוש כך, היא איננה חייבת.)

על אף שמרבית האוכלוסיה בקרמאיקוס מורכבת מבני טרלדרה, השפה הרשמית הינה תיאטית. תיאטית הינה שפתם של המסמכים הרשמיים והמסחר, ובאופן עקרוני גם "שפת היומיום" בקרמאיקוס. מרבית בני טרלדרה מתחת לגיל 30 הינם דוברי תיאטית, בדרך כלל עם מבטא מסויים המסגיר את מוצאם הטרלדרי.

תיאטים

מרבית האצולה בקרמאיקוס הינה ממוצא תיאטי, ואף חלק ניכר מהאוכלוסיה הרגילה היא ממוצא זה.

התיאטים נוטים להיות גדולים יותר מבני טרלדרה, הגברים בעלי גובה ממוצע של 1.85 מ' והנשים 1.65 מ'. התיאטים היו מעורבים בבני אומות אחרות במשך מאות שנים ועל כן אין מראה תיאטי טיפוסי; צבע שערם מתפרש מחום בהיר עד חום כהה, עם מספר אדמוניים (כולל הדוכס עצמו); צבע העיניים מתפרש מכחול ועד חום ושחור. התיאטים נוטים להשתזף בשמש בקלות יותר מאשר הטרלדרים בהירי העור, הנוטים להכוות בקלות.

האימפריה של תיאטיס הינה אימפריה גדולה ומשגשגת, בעלת צבאות חזקים, קשרי מסחר אמיצים עם הגדולות שבאומות העולם, בידור ואומנויות שופעות, וקנה מידה תרבותי שאך מקומות מעטים בעולם משתווים לו. אך טבעי הדבר כי רבים מצאצאי התיאטים נוטים לראות עצמם עליונים מילידי טרלדרה. בקרב רוב התיאטים קיימת התחושה כי בני טרלדרה הינם בעלי אמונות טפלות וחסרי השכלה, ורבים מהם חשים כי תיאטית המדוברת במבטא טרלדרי מורה על חוסר ביכולת שכלית. (שוב, זוהי דעה קדומה שאינך חייב לשייך לדמותך, אם אינך מעונין בכך.)

בני תערובת

במהלך שלושים השנים האחרונות, מאז הגיעם של הדוכס סטפן ותומכיו, נולדו ילדים רבים ממוצא מעורב של תיאטים ובני

טרלדרה. רובם ילדיהם של גברים תיאטים שהגרו לדוכסות, לחמו בצבאו של הדוכס, ופרשו על מנת לשאת נשים מקומיות. מעטים הם הילדים של נשים תיאטיות וגברים טרלדרים.

בן התערובת בדרך כלל גבוה במקצת מגבהו הממוצע של בן טרלדרה, ובדרך כלל בעל שיער כהה ועינים כחולות או חומות־בהירות. יחסו לתיאטים ולבני טרלדרה נקבע על פי הדרך בה חונך, אולם מרבית בני התערובת מכירים בעובדה שאין לא לתיאטים ולא לבני טרלדרה יתרון מיוחד כלשהו אלה על גבי אלה; בני התערובת מסתדרים היטב עם אנשים משני המוצאות.

אלפים

מרבית האלפים בקרמאיקוס משתייכים לשבט קאלארי, שבט עליז וחרוץ, המתמחה בשייט־נהר, רכיבה, מסחר בסוסים, צייד ויערנות.

אלפים בני הקאלארי הינם בעלי מבנה מוצק ובריא, שיער בהיר מאוד (בלונדיני עד לבן) ועיניים כחולות. הם נוטים ללבוש עליוניות או גלימות ירוקות, עליהם רקומות דוגמאות עלים.

האלפים הינם ניטרליים כלפי האנשים בדרך כלל. הם הופכים במהרה חבריהם של אנשים המפגינים יושר והומור; הם אינם משתפים פעולה עם אנשים שהינם יומרניים, חסרי יושר או גסי רוח. לדוכס סטפן ישנה אף יחידת משמר המורכבת כולה מאלפים בני קאלארי, דבר שנתן לאלפים רבים הזדמנות לפגוש אותו, ובני הקאלארי נוטים לחבב את הדוכס עד מאוד.

ננסים

הקהילה הגדולה ביותר של ננסים, ששמה הייפורג', נמצאת למרגלות ההר, מספר מיילים מזרחית לעיר ספ. זוהי קהילה גדולה ומבודדת המורכבת מננסים (ושבט אחד של גמדים בני בריתם); ברובה היא מכלכלת את עצמה אבל גם מרוויחה ממסחר עם האנשים מן הדרום.

הננסים מחבבים מאוד את הדוכס; הם לא היו עדים לכל התעללות של תיאטים בבני טרלדרה, אך הם מודעים היטב לשיפור במסחר ובתקשורת שנבע מבנייתן של הדרכים לאורך הארץ על ידי הדוכס.

לננסים אין העדפות לגבי תיאטים או בני טרלדרה.

גמדים

הגמדים החיים בדוכסות הגדולה הינם או חברים בשבט סטרונגהולו בקהילת הננסים, או אנשי מקצוע גמדים שהגרו לקרמאיקוס - לעיתים קרובות כחיילים מקצועיים בשרות הדוכס או אחד מן הברונים. כאשר הם מבטאים העדפה בין תיאטים וטרלדרים, יעדיפו הגמדים את חברתם של התיאטים, שהינם אנשים מעשיים, ולא רדופי אמונות טפלות כבני טרלדרה.

זוטונים

רוב הזוטונים בדוכסות הם מהגרים מאזור חמשת הפלכים, שנמשכו לקרמאיקוס בעקבות המסחר הענף, החיים כאנשי מקצוע בתוך הקהילות האנושיות בדוכסות. ישנם זוטונים רבים סוחרים, אומנים ופונדקאים בספקולארום, קלוין וקהילות קטנות יותר. למרות שאין שבטים גדולים של זוטונים בקרמאיקוס, קיימת אצלם "תרבות־משנה", ופונדקים רבים ושאר שרותים ניתנים אך ורק לזוטונים. כאשר הזוטונים מודים בהעדפה כלשהי בין תיאטים לבני טרלדרה, הם מעדיפים את אלה האחרונים, הנחשבים בעיניהם אוהבי־חיים, רומנטיים ושופעי הבעה, בעוד שהתיאטים נראים להם קרירים יותר ופחות נעימים.

המפה

פרוש את המפה הצבעונית של קרמאיקוס ואנו ניתן לך הדרכה קצרה באשר למבנה הדוכסות הגדולה.

כפי שהנך יכול לראות, רובה של הדוכסות הגדולה הוא יערות והרים, עם מספר כתמים גדולים של מישורים, שטחי פרא ואזור ביצות אחד.

כמו כן ניתן להבחין כי מרבית הקהילות נמצאות על חוף הים או לאורכם של הנהרות. ישנן מעט מאוד קהילות אנשים בעובי היערות או הרחק מן הדרכים הראשיות, כך ששטח עצום מן הדוכסות הגדולה הינו איזור פרא בלתי מיושב, שלא נחקר עדיין, ושאינו מוגן.

מקומות מסוימים, בעיקר נהרות, נרשמו בשני שמות. הדבר נובע מכך שהמתיישבים התיאטים, שלא הסתגלו לשמות המקוריים של אתרים אלה, פשוט שינו את שמותיהם. כיום, כאשר השפה המדוברת היא תיאטית, משתמשים רוב האנשים בשם התיאטי, וכאשר השפה היא טרלדרית, הם משתמשים בשם המקורי. על גבי המפה ניתן השם התיאטי ראשון, והשם הטרלדרי ניתן בסוגריים.

במהרה יהיה עליך ליצור דמויות, וברצונך להיות מסוגל להחליט מאין מקורן. לפניך רשימה של הקהילות הגדולות בקרמאיקוס, ומספר הערות על כל אחת מהן. אם ברצונך במידע רב יותר על אחת מהן, או על כל מקום אחר המצוין במפה ואינו מפורט להלן, פנה אל שליט המבוך לקבלת פרטים נוספים.

ספקולארום

ספקולארום הינה העיר הגדולה ביותר בקרמאיקוס, עם אוכלוסיה המונה 50,000 על פי המפקד האחרון.

בהיותה בנויה מערבה לנקודה בו נשפך נהר הייריץ' אל הים, ספקולארום הינה עיר מסחר, בעלת נמל טוב, שפע שירותים לסוחרים ומבקרים אחרים, ומרביתן של רווחות הציויליזציה.

העיר מוקפת בשטחי החקלאות של אחוזת מרילנב, ואדמות הברון בולרוי תוחמות את אחוזת מרילנב מדרום־מזרח.

ספקולארום נשלטת (באמצעות נתינים) על ידי הדוכס סטפן קרמאיקוס השלישי. כוח פוליטי נוסף נתון בידי גילדת הסוחרים, הכנסיה, ומשפחות עשירות כדוגמת שבטי בולרוי, ראדו וטורנסקו.

קלוין

קלוין, העיר השניה בגודלה בקרמאיקוס (אוכלוסיה של 20,000), בנויה במפגש הנהרות ווינדראש, הילפולו והייריץ' (ווּפוולד, שוטורגה, ר־וולאגה.)

קלוין תוכננה להיות נקודת מנוחה לשיירות שלמות, ומבצר המספק הגנה לאזורים שסביבו. זהו ישוב גדול ומוקף בחומה. בתוך החומות מצוי אזור גדול המשמש מקום חניה לשיירות, וחומה נוספת מקיפה את העיר קלוין עצמה; בתוך העיר מצוי אזור מוקף חומה נוסף, הוא מבצרו של חייל המצב וטירתו של הברון קלוין.

העיר ואדמות הברון שסביבה נשלטות על ידי הברון דזמונד קלוין השני, בנו של מייסד העיר. הברון קלוין, על אף היותו צעיר לתפקידו, שולט היטב, ביעילות צבאית ובהגינות.

קראקטוס

קראקטוס הינו כפר חורבות־אבנים עתיקות; חלק מן הפעילות המתוארת ב"שירו של המלך האלאב" התרחשה שם, והאתר קוסם במיוחד למבקרים טרלדרים. הוא אינו מיושב, ואין להשתמש בו כמקום מוצאן של דמויות.

לולן

לולן, עיר בת 5,000 איש לערך, הינה קהילה רופפת של פליטים, שנמלטו מאחוזת הברון "הנץ השחור" וטירת המוות. היא ניצבת בין צבאות אחוזת "הנץ השחור" וקרמאיקוס, וזוהי קהילה קטנה המתקיימת אך בקושי.

ראש העיר היא הגבירה סאשיה; בהדרגה היא מארגנת את הישוב לקראת היותו קהילה קבועה ויציבה, וישנה השערה כי היא שואפת להשיג תואר אצולה.

סף

סף היא קהילת חוטבי עצים בת כ־5,000 נפשות. על אף היותה קטנה, היא מהווה מקום נעים מאד למגורים, ואינה בעלת אופי כפרי ומחוספס כשאר הקהילות בגודלה.

סף נשלטת היטב על ידי שרליין האלארן, ברון ופטריארך הכנסיה.

טירת המוות

עיר זו, שכונתה פעם האלאג, נכבשה על ידי הברון לודויג פון הנדריקס, דודנו צמא השררה של הדוכס סטפן. (לא היה לו צורך לכבוש אותה - הוא יכול היה לקבל את האזור יחד עם שאר אדמותיו - אלא שרצה לכבוש משהו.) זוהי קהילה חקלאית אפורה וחסרת שמחה, בת כ־10,000 נפשות, הנמצאת תחת דיכוי חמור מצד צבאו של הברון פון הנדריקס.

הייפורג'

זוהי קהילת ננסים, הכוללת בתוכה חמישה שבטי ננסים (בסך כולל של 6,500 נפש), ושבט גמדים אחד (המונה 1,000 נפש).

אדמות קאלארי

האלפים בני קאלארי חיים ביערות המרכזיים מזרחה ומערבה לקלוין, וביערות למרגלות ההרים, דרומה לקהילת הננסים. מספרם המדוייק של כל תושבי קהילת האלפים בקרמאיקוס אינו ידוע (האלפים אינם טורחים לעדכנו ובני האדם אינם יכולים להעריכו), אולם ניחוש הגיוני יביא למסקנה כי ישנם כ־7,500 אלפים מפוזרים באיזור זה, החיים בקהילות של 100־200 נפש.

אחוזות וכפרים קטנים יותר

לבסוף, למרות שאין אנו דנים בהם כאן בהרחבה, קיים מספר רב של אחוזות וכפרים ברחבי קרמאיקוס.

ישנם מספר כפרים קטנים ששמותיהם מופיעים על המפה, אך לא תוארו בפרוט הישובים עד כה.

בנוסף לכך, ישנן מאות, פשוטו כמשמעו, אחוזות לאורך הנהרות והדרכים בדוכסות. ישנם ישובים של משפחה אחת או שתיים, בעיקרם חוות חקלאות וכריתת עצים, שמספר תושביהם נע בין קומץ של אנשים ועד ל־750 נפשות.

הרוח הלאומית

לפני שנגיע לענין יצירת הדמות, הבה נשוחח על משמעות היותך בן קרמאיקוס.

טרלדרי ותיאטי

מוקדם יותר דנו בדעות ובאמונות השונות של ילידי טרלדרה והמתיישבים התיאטים בדוכסות הגדולה.

יש לזכור אמונות אלה בבואך ליצור את דמויותיך - הן יתנו לך אפשרויות רבות ובעלות חשיבות.

יש לזכור, עם זאת, כי אלה דעות שבני טרלדרה והתיאטים מביעים כאשר הם נצבים אלה עם אלה.

כאשר הם נצבים אל מול שאר העולם, בני קרמאיקוס מציגים עצמם כבני קרמאיקוס - אזרחי האומה הטובה בעולם.

בני קרמאיקוס יודעים כי לארצם אין את התחכום הנמצא בגלנטרי או תיאטיס - והם מרוצים מכך. תחכום רב מדי, הם אומרים, הוא רק תנאי נוסף לחורבן.

לוחמים בני קרמאיקוס רואים עצמם קשוחים כשאר טובי הלוחמים מכל אומה אחרת בעולם.

בני קרמאיקוס ממוצא טרלדרי יודעים כי שרדו בתקופות הגרועות ביותר שיתכנו - "שירו של המלך האלאב" מספר להם על כך - וכי יבוא היום בו יוכלו לבנות לעצמם את האומה המשגשגת והמדהימה ביותר בעולם כולו. אין זו שחצנות, או גישה של טפיחה־על־השכם, אלא הבטחון השקט של אנשים היודעים כי זוהי אמת, המחכים לה בסבלנות, ועמלים על מנת להתקרב לאותו היום. מרבית האזרחים ממוצא תיאטי שנולדו בקרמאיקוס מושפעים מפילוסופיה זו גם הם.

אם כן, להיות בן קרמאיקוס פרושו להשתייך לאומה שנועדה לגדולות. להיות הרפתקן בן קרמאיקוס פרושו גם להאמין כי הנך חלק ממה שיביא גדולה זו. הרפתקנים בני קרמאיקוס אינם רברבנים, ואינם תוקעים בשופר גדול תוך השמצה או הוצאת דיבתן של אומות אחרות. אך קיים אצלם הבטחון השקט והעיקש כי אין אף אחד טוב יותר מהם.

טקס הגזיזה

לילידי טרלדרה ישנו מנהג המהווה חלק חשוב מהאופי הלאומי של קרמאיקוס.

הוא נקרא טקס הגזיזה והתפתח בכפר מרילנב (ספקולארום) והיה נפוץ שם ובאזורים שסביבו במאות לפני כבוש טרלדרה בידי תיאטיס. מאז אותו זמן, הפיץ המסחר המפותח את טקס הגזיזה בכל רחבי הארץ. כאשר הגיעו הדוכס סטפן והמתיישבים התיאטים ערכו הכרה עם הטקס, ובדרך כלל אימצו אותו.

הוא מתרחש בערך כך:

כאשר מתקרב הנער בן קרמאיקוס לבגרותו הוא פונה להוריו, או שהם פונים אליו, עם הידיעה שהגיעה עת הגזיזה.

לאחר מכן, בשעת ארוחה, אליה עשויים להיות מוזמנים בני משפחה או מנהיגי הכפר, הנער עומד שקט בעוד הוריו מלבישים אותו בחגיגיות בלבוש מסע. חלקו התחתון של מעילו נגזז לבלויי סחבות המשקפים את מצבו: נווד עני.

מאותה העת נחשב הנער הגזוז כידיד המשפחה, אך לא כחלק ממנה. עליו להאבק על דרכו בעולם עד שתחליט המשפחה כי הוא ראוי להשתייך לשבטה. בדרך כלל, חיים מחוץ לשבט במשך מספר שנים, תוך השתתפות בהרפתקאות מקובלות או התנסות בסכנות, מהווים הוכחה כי הנער מסוגל להתפתח בזכות עצמו; כאשר מגיעים הוריו למסקנה זו, מוזמן הנער לארוחה נוספת, בה מוענק לו לבוש הנושא את סמלי השבט או שריון ונשק. דבר זה מורה כי הוא שב להיות חלק מן המשפחה.

כל הצעירים בין הגילאים 14 עד 19 (1ק6+13) נגזזים. (בדרך כלל, פונה הנער להוריו מכיוון שזוהי בושה לחכות זמן כה רב עד אשר יפנו הם אליו.) הוריהן של נשים צעירות אינם פונים אליהן, אך יתכן כי יעמדו על רצונן להגזז. הגזיזה והחיים הרחק מהמשפחה למשך מספר שנים הם דרך טובה עבור הנערה הצעירה לרכוש כבוד כלפיה במשפחתה.

כאשר הגיעו התיאטים לקרמאיקוס הם ראו בטקס דרך להבדיל בין המוכשרים לנרפים בתוך משפחותיהם, וכך אימצו את המנהג.

נער גזוז ממשפחת אצולה נחשב כמי שאינו בעל תואר אצולה עד אשר אינו מוזמן שנית להצטרף לשורותיה.

הגזיזה הוא מנהג בני־האדם, ואינו נהוג על ידי דמויי האדם בקרמאיקוס.

יצירת דמות

אם הנך עומד ליצור דמות מקרמאיקוס, השתמש בחוקים אלה. אם אינך יוצר דמות כזו, קרא אותם בכל זאת - הם כוללים מספר הערות וחוקים מיוחדים העשויים לעניין את השחקנים ואת שה"מ.

צור את דמותך - מידות תכונותיה, סוג הדמות, נקודות הפגיעה שלה, המטבע, הציוד והנטיות שלה - בדיוק כפי שמתואר בספר החוקים של משחק המו"ד. רשימת שמות, והערות באשר להבדלים בין שמות תיאטים וטרלדרים, תנתן בהמשך לעזרתך.

אל תשתמש בתואר הדרגה עבור דמותך. אם הוא קוסם מדרגה 1, ציין כי הוא קוסם בדרגה 1 - לא מדיום.

בקרמאיקוס קיימים מעט תארים - אלה הם המינויים הרשמיים הנתנים על ידי הכתר, הכנסיה, או קבוצות אחרות בעלות השפעה. במהלך הרפתקה בקרמאיקוס לא נשתמש בכלל בתארי משחק מו"ד.

רקע לדמויות / בני-אדם

כעת נקבע את מוצאה של הדמות - גם עיר הולדתה וגם מעמדה של משפחתה.

מעמד חברתי של המשפחה

גלגל את קוביית האחוזים (1ק100) והשווה את התוצאה על פי הטבלה הבאה. דבר זה יתן לך את מצבה הכלכלי של המשפחה ממנה באה הדמות.

(גלגל 1ק100)
01־30 חסר פרוטה
31־60 נאבק על קיומו
61־75 חי בנוחיות
76־85 עשיר / חסר תואר
86־95 עשיר / בעל תואר
96־97 מאד עשיר / חסר תואר
98־99 מאד עשיר / בעל תואר
00 משפחת המלוכה

המעמד הנמוך ביותר הוא "חסר פרוטה." אין עבדות בקרמאיקוס.

הערה חשובה: כאשר הנך מגלגל את רקע משפחתך, רשום את התוצאה; יהיה עליך להשתמש בו בהמשך.

טרלדרי או תיאטי

כעת, כאשר אנו יודעים את מעמדה החברתי של משפחת הדמות, נוכל לקבוע באם המשפחה טרלדרית או תיאטית בהרכבה.

אם אתה מרגיש שאין בידיך מידע מספיק על מנת לקבוע את מוצאה האתני של משפחתך, גלגל את קוביית האחוזים (1ק100) והוסף חצי מהמספר שגלגלת עבור מעמדה הכלכלי של המשפחה (עגל כלפי מטה). (למשל, אם גלגלת 67 עבור מעמד חברתי למשפחה, גלגל 1ק100 כאן והוסף 33 לסיכום.)

השווה את התוצאה לטבלה הבאה על מנת לקבוע את מוצא משפחתך.

(גלגל 1ק100 + 1/2 הגלגול הקודם)
01־70 טרלדרי
71־90 מעורב
91+ תיאטי

אם התוצאה היא "טרלדרי," הרי שבמשפחתך רוב טרלדרי וראש המשפחה הוא מאוכלוסית ילידי המקום. אם התוצאה היא "תיאטי," הרי שבמשפחתך רוב תיאטי וראש המשפחה מוצאו מעם זה. אם התוצאה היא "מעורב," הרי שמשפחתך הקרובה מורכבת מטרלדרים ותיאטים גם יחד; שה"מ יחליט כיצד בדיוק מורכבת משפחתך, אך ההרכב המקובל הוא אב תיאטי יוצא־צבא ואם טרלדרית, עם קרובים משני צידי המשפחה.

אם בטבלת המעמד גלגלת את המספר 00 (משפחת מלוכה), הנך משתייך מיידית למוצא תיאטי.

עיר הולדת

לבסוף, הגענו לקביעת מקום מוצאך. אם אתה חש כי אין בידיך מידע מספיק על קרמאיקוס על מנת לבחור, או אם שה"מ מעדיף זאת, עליך לעשות כך: על פי הטבלה להלן, גלגל 1ק20 והוסף משתנים מתוך אלה הרשומים מתחת לטבלה. התוצאה שתתקבל תהיה מקום מוצאה של דמותך.

עליך לזכור כי אם הנך ממשפחת המלוכה, מוצאך יהיה תמיד מספקולארום.

לשה"מ ישנה תמיד האפשרות לקבוע מאין באה דמותך, וסביר להניח שגם יעשה כך בעיקר לגבי בני המשפחות העשירות.

הגדרת המעמד החברתי

חסר פרוטה: המשפחה עניה לחלוטין. מרבית חבריה חיים את חייהם בעבודת פרך. בני המשפחה גדלים ללא השכלה, ועובדים כל חייהם למען רווח של אדם אחר. "הממון ההתחלתי" של הדמות הינה כל מטבע שהמשפחה יכולה "לשנורר," לחסוך או לגנוב, והמשפחה מקווה כי הדמות תתעשר במהלך הרפתקאותיה, ותעזור למשפחה עם שובה. למשפחה אין כל נכסים או רכוש כלשהו, והיא חיה בבית שהעוני ניכר בו בברור; בני המשפחה לבושים בלויים, חסרי נעליים, ואין ברשותם נשק גדול יותר מסכין או קלשון.

נאבק על קיומו: המשפחה עניה. יתכן שהיא בעלת הנכס בו היא גרה, אך אינה מצליחה להתפרנס ממנו. בני המשפחה עובדים כל חייהם עבור תמורה זעומה. "הממון ההתחלתי" של הדמות מורכב מיבול של מספר שנות צמצום וחסכון מצד אבי המשפחה, והמשפחה מקווה כי הדמות תתעשר במהלך הרפתקאותיה, ותעזור למשפחה עם שובה. המשפחה חיה בבית חסר אמצעים; לבני המשפחה כמות לבוש מוגבלת, ורק לעיתים יהיו בעלי נעליים או לבוש למסע. לעיתים תהיה חרב ברשותו של ראש המשפחה, אך מרבית חבריה לא ישאו יותר מסכינים או קשתות וחיצים.

חי בנוחיות: המשפחה אינה עשירה אך גם אינה סובלת ממחסור. יתכן כי תהיה בעלת הנכס בה היא חיה. היא תתפרנס ברמה סבירה בתקופות של שגשוג גדול או צמיחה כלכלית. "הממון ההתחלתי" של הדמות הינו אותו הסכום שהמשפחה נותנת לכל צעיר העוזב בעקבות טקס הגזיזה. המשפחה מקווה כי הדמות תוכיח עצמה כראויה ומוכשרת במהלך השנים אותן תבלה ברשות עצמה. המשפחה חיה בבית סביר; לבני המשפחה לבוש סביר, כולל הנעלה, לבוש למסע, ואף (לעיתים קרובות) חליפת בגדים אחת לארועים חברתיים; מרבית בני המשפחה מסוגלים לרכוש כלי נשק כלשהו על פי בחירתם.

עשיר / חסר תואר: המשפחה עשירה. חבריה אינם סובלים ממחסור. סביר להניח כי היא בעלת הנכס בו היא חיה, ואף נכסים אחרים מלבדו, וקרוב לודאי כי היא מעסיקה משרתים. היא מתפרנסת היטב, בדרך כלל ממסחר או חקלאות, או מרווחיו של של בעל מקצוע רב־ערך השייך למשפחה. "הממון ההתחלתי" של הדמות הינו אותו הסכום שהמשפחה נותנת לכל צעיר העוזב בעקבות טקס הגזיזה, ואינו מהווה נגיסה משמעותית בפרנסתה החודשית. המשפחה מקווה כי הדמות תוכיח עצמה כראויה להגן על כבוד משפחתה במהלך השנים אותן תבלה ברשות עצמה. למרבית בני המשפחה כמויות נכבדות של לבוש וחפצים אישיים מאיכות טובה, והם מסוגלים להרשות לעצמם לרכוש נשק ושריון על פי רצונם. (אין הדבר מורה כי הדמות יכולה להיות בעלת ממון התחלתי עודף.)

עשיר / בעל תואר: הדבר דומה לעשיר / חסר תואר, מלבד העובדה כי לראש המשפחה תואר שניתן לו מהדוכס סטפן או דמות חשובה אחרת. הוא יהיה בעל תואר לורד (ליידי) או פטריארך (מטריארך). לורד יהיה בעליו של חבל ארץ ומנהיג הקהילות שם, או יהיה לורד בחצר השלטון המבצע מטלות עבור הדוכס סטפן. פטריארך יהיה ראש הכנסיה או כהן נודד בעל חשיבות עליונה בכנסיה.

מאד עשיר / חסר תואר: הדבר דומה לעשיר / חסר תואר, אלא שכאן תהיה המשפחה עשירה מאד - למשל, המשפחה ממונה על צי אניות חשוב או על קהילה חשובה. על שה"מ יהיה להחליט לאיזו משפחה שייכת הדמות, מתוך הדוגמאות הנתנות בידיעון זה. הוא יכול, למשל, לקבוע כי הדמות משתייכת למשפחת טורנסקו מספקולארום, שהינה שבט בעל השפעה רבה אך חסר תואר.

מאד עשיר / בעל תואר: הדבר דומה לעשיר / בעל תואר, אלא שבמקרה זה המשפחה הינה גדולה וחשובה יותר. ראש המשפחה יהיה ברון או גנרל בשרות הדוכס. על שה"מ לקבוע לאיזו משפחה שייכת השמות, בבחרו מתוך השבטים המתאימים. הוא יוכל להחליט, למשל, כי הדמות משתייכת לשבט קלוין מהעיר קלוין או לשבט בולרוי מספקולארום או כפר בולרוי.

משפחת מלוכה: הדמות משתייכת למשפחתו של הדוכס עצמו. שה"מ יחליט מהי בדיוק קרבתה של הדמות אל הדוכס. הוא יוכל לקבוע, למשל, כי הדמות הינה בנו הבכור, או בנו השני, של הדוכס, או שהדמות היא אחיינו או אחייניתו של הדוכס. הדמות תהיה תמיד מיד לאחר טקס הגזיזה, כך שאינה יכולה לסמוך על עזרתה של המשפחה

המלכותית למשך זמן ניכר. אם הדמות נודדת תחת שמה שלה, הרי שהיא חשופה לחטיפה, רצח ונסיונות הרס.

(גלגל 1ק20, הוסף משתנים מהרשימה למטה)

01־03 ברונות "הנץ השחור"
04־10 אחוזה (בחירה)
11־13 כפר/עיר (בחירה)
14־16 קלוין
17 + ספקולארום

משתנים :

הדמות הינה כהן :	+2
הדמות הינה קוסם :	+4
משפחת הדמות חיה בנוחות :	+2
משפחת הדמות עשירה :	+4
משפחת הדמות מאד עשירה :	+6

הסבר לתוצאות הטבלה

המקום שגלגלת הינו עיר הולדתה של הדמות. הרי מספר הערות על תוצאות מסוימות בטבלה :

ברונות "הנץ השחור": הדמות גדלה בברונות איומה הנשלטת על ידי הברון לודויג פון הנדריקס. אם היא בעלת נטיה לצדק או ניטרלית הרי שהדמות הצליחה לברוח מהאחוזה בזמן טקס הגזיזה, אך משפחתה עדין שם. אם הדמות הינה בעלת נטיה לרשע, היא בודאי בשרותו של ברון הנץ השחור או קרובת משפחתו.

אחוזה: הדמות גדלה באחת מתוך אין ספור האחוזות הפזורות ברחבי קרמאיקוס. ברשותו של שה"מ, תוכל לבחור את אחוזתה, אף מתוך אלה המצוינות המפה.

כפר/עיר: הדמות גדלה באחת מן הערים או הכפרים הרבים בקרמאיקוס. ברשותו של שה"מ, תוכל לבחור את עיר הולדתה מתוך אלה המצוינות המפה.

קלוין, ספקולארום: הדמות גדלה בעיר שנקבעה על פי גלגול הקוביה.

רקע לדמויות / דמויי אדם

קהילות דמויי האדם אינן כה רבות ומגוונות כקהילות בני־האדם, על כן יהיה זה פשוט יותר לקבוע את הרקע לדמותו של דמוי אדם.

אלפים

מעמד חברתי של המשפחה

למרות שלאלפים בקרמאיקוס ישנם מבנים חברתיים מסובכים ומגוונים, הרי ש"מעמד חברתי" אינו מהווה מרכיב חשוב במבנה זה. מקצועו של האלף, והצורה בה קשורים המקצועות ופועלים למען טובת החמולה, אלה הם המרכיבים החשובים במבנה החברתי של האלפים.

מרבית האלפים, אם כן, הינם "אזרחים," או מחולקים על פי מקצועם - יערנות, צייד, דייג, לוחמה, אילוף חיות, סיירות, וכו'. קומץ משפחות מסויימות הם "שרים" בקהילה, והם אלה המתאמים את הפעולות בקהילה.

אף אחד מן האלפים בקרמאיקוס אינו חי בעוני מרוד או בעושר מוגזם. על פי קנה המידה האנושי, האלפים "חיים בנוחיות."

(גלגל 1ק100)

01־90 אזרח
91־00 שר

גזע

ישנם שני סוגים של אלפים בקרמאיקוס.

הנפוצים ביותר הם בני קאלארי - אלפים מבריקים ומלאי חיוניות, החיים ביערות המרכזיים.

אולם, ישנה קהילה נוספת של אלפים בגבולות קרמאיקוס - בני שבט ויאליה. אין אנו כוללים מידע רב על שבט ויאליה בחלק זה עבור השחקנים, מכיוון שאזור זה של קרמאיקוס טרם נחקר דיו.

אם תגלגל קוביה על רקע שבט ויאליה עבור דמות האלף שלך, שה"מ יעדכן אותך בפרטים אודות קהילת הולדתך ומוצאך; החומר מרוכז בפרק "הרפתקאות שיצאו בדפוס" בחלק "ההרפתקאות."

(גלגל 1ק100)

01־95 קאלארי
96־00 ויאליה (לבחירת שה"מ)!

עיר הולדת

אתה חופשי להחליט מאין מוצאו של האלף שלך (באישורו של שה"מ). היערות בהם מצויים אלפים רבים מצויינים על המפה, וסביר להניח כי דמותך גדלה עד לבגרותה ביערות אלה.

בכל מקרה, תוכל לבחור גם את מקום מגוריה הנוכחי של הדמות. אלפים לוחמים רבים שירתו בשורות משמר האלפים של הדוכס בספקולארום, וכעת הם חיים בקהילות בני־האדם, עובדים כחיילים שכירים או הרפתקנים.

גמדים

מעמד חברתי של המשפחה

לגמדים ישנו מבנה חברתי בקהילתם הדומה יותר לבני האדם. בכל אופן הם נוטים לדאוג לעצמם יותר מבני האדם, ועל כן לא קיים אצלם מעמד של "חסרי פרוטה." גלגל מעמד חברתי עבור גמד על פי הטבלה הבאה:

(גלגל 1ק100)

01־30 נאבק על קיומו
31־60 חי בנוחות
61־95 עשיר
96־97 עשיר מאוד
98־00 שליט

קהילת הייפורג' מושתתת על אומנים, כורים וסוחרים, על כן עושרם של העשירים מאוד מבוסס על יצירתן ומכירתן של עבודות אומנות מיוחדות.

מבין הגמדים בהייפורג', נוטות משפחותיהם של האומנים והכורים המתחילים (מתלמדים), או של חיילים המגינים על הקהילה, להיות מבין הנאבקות על קיומן.

משפחותיהם של אומנים מוכרים או כורים (אנשי־מסע), קציני הצבא וסוחרים המלווים את שיירת הנכנסים השנתית, נוטות להיות מבין החיות בנוחות.

משפחותיהם של אומנים וכורים מומחים (אדונים) נוטות להמנות על העשירות.

משפחותיהם של אומנים בעלי מומחיות גדולה במיוחד (אדונים בעלי כשרון מיוחד) נוטות להיות מן העשירות מאוד.

גברים ונשים, ראשיהם של משפחת הגמדים סטרונגהולו מהייפורג', זוכים להקרא לורד ולידי.

עיר הולדת

כל הגמדים בני קרמאיקוס מוצאם במקור מהייפורג'. ברשותו של שה"מ, תוכל למקם כעת את דמותך בקהילה אחרת, יתכן שאחת מן הערים הגדולות של בני האדם.

הגמד ההרפתקן

אומנים וסוחרים מהייפורג' אינם רואים בעין יפה את האפשרות שילדיהם ישוטטו ויעברו הרפתקאות. על כן, גמד הרפתקן לא יקבל רווחים כל שהם מעושרה של משפחתו עד אשר ישוב (לצמיתות) למשפחתו ולקהילתו.

זוטונים

מעמד חברתי של המשפחה

גלגל את מעמדה החברתי של המשפחה על פי הטבלה הבאה:

(גלגל 1ק100)

01־20 חסר פרוטה
21־50 נאבק על קיומו
51־95 חי בנוחות
96־00 עשיר/חסר תואר

עיר הולדת

תוכל, ברשותו של שה"מ, לבחור את עיר הולדתך.

תכונות אחרות עבור הדמות

עד כה, יצרת את דמותך, ואספת עובדות בסיסיות אודות הרקע שלה. הרי לפניך מספר דברים אחרונים שעליך לקחת בחשבון עבור דמותך.

שמות

לפניך מספר קוים מנחים לשמות הדמות הנמצאים בדוכסות הגדולה של קרמאיקוס.

כמובן, אינך נדרש לעקוב אחרי קוים מנחים אלה. הם מהווים, בכל זאת, הנחיה טובה באשר למה שהינו מקובל עבור הסוגים השונים של האנשים ודמויי־האדם הנמצאים בדוכסות.

בני־אדם/תיאטים

דמויות ממוצא תיאטי נוטות להקרא בשמות שהינם שריד לשמות רומיים וביזנטיים קלאסיים עתיקים: ואריס (ואריה), אלכסנדר (אלכסנדרה), ואלריוס (ואלריה), טיטוס (טיטיה), קלאודיוס (קלאודיה), אנסטאסיוס (אנסטאסיה), וכיו"ב. שמות אחרים הינם שמות התואמים לעולם הפנטסיה.

שמות המשפחה נוטים להיות כינויים בעלי צליל חזק ומלכותי: קרמאיקוס, פנהליגון, קוריגן, לדוגמא.

בני־אדם/טרלדרים

לדמויות ממוצא טרלדרי קיימים שמות בעלי צליל מזרח או מרכז־אירופאי ברור. הרי מספר דוגמאות:

שמות גברים: בוריס, דימיטרי, פיודור, גריגורי, איליה, איוואן, מיכאיל, פיוטר, סרגיי, סטפן, יאקוב, יורי.

שמות נשים: אניה, דאריה, איקטרינה, איליאנה, אירינה, קאטארינה, קוזמה, מאגדה, מישה, פאטרה, סולה, זאנדרה.

שמות המשפחה יכולים להווצר על ידי הוספת אחת מן הסיומות לשמות הפרטיים. סיומות מעין אלה כוללות "וס," "וב," "אב," "נוב," "אביץ'," "אסקו," וכיו"ב. לדוגמא: איוואן הופך לאיוואנוב, דימיטרי הופך לדימיטרוס.

אלפים

אלפים בני קרמאיקוס נוטים להקרא בשם אחד בלבד, לעיתים לירי ומיוחד במינו. דוגמאות: (גברים) טאלאריק, אלאנדארוס, (נשים) סיטאנדריה, סטאלארה.

גמדים

לשמותיהם הפרטיים של גמדים יש צליל כבד ונוקשה במקצת. שמות המשפחה נוטים להיווצר מעלילות מלחמה או כשרונות מיוחדים.

דוגמאות לשמות פרטיים: (גברים) טוריק, בולדאר, (נשים) פריאה, ברונה.

דוגמאות לשמות משפחה: מפצח־שריון, מגף־ברזל.

זוטונים

שמותיהם הפרטיים של זוטונים הם בדיוק כמו שמות פרטיים אנגליים מקובלים.

שמות המשפחה מורכבים מהברות מספר ומתארים תכונות או איפיונים משפחתיים.

לדוגמא ניתן לכלול את ביל טראנצ'מאן (ממשפחת גרגרנים) או אנה הילפורט (ממשפחה בעלת בית מוגן היטב בראש גבעה).

לחשים

קרמאיקוס אינה מבין המקומות המתקדמים במיוחד בכל הנוגע להוראת קסמים. עליך לזכור כי רבים מן הלחשים המוזכרים בתוספות המו"ד, ובמיוחד הלחשים בדרגות הגבוהות יותר, אינם מוכרים בדרך כלל. בנקודה מסוימת לא יוכל יותר הקוסם ללמוד ממורי הקסם הרגילים של קרמאיקוס; מנקודה זו ואילך, יהיה עליו ללמוד את כל הלחשים החדשים מתוך מגילות או מהרפתקנים אחרים אותם יפגוש במהלך מסעות.

הלחשים הידועים לגילדת הקוסמים של ספקולארום כוללים:

עוצמה ראשונה: כולם
עוצמה שניה: כולם
עוצמה שלישית: כולם
עוצמה רביעית: *הקסמת מפלצת, בלבול, גדילת צמחים, שינוי עצמי, הסרת קללה, קיר אש, עין הקוסם.*
עוצמה חמישית: *מאחז מפלצת, המסה, מיכל קסם, מעבר קיר, טלקינזיס, קיר אבן.*
עוצמה שישית: *קליפת אנטי קסם, מהלך בלתי־נראה, הורדת מים, הזזת קרקע.*
עוצמה שביעית: *הקסמת צמח, העלמות המונית, מילת עוצמה מהממת.*
עוצמה שמינית: אף אחד
עוצמה תשיעית: אף אחד

הערה: לכוהנים לא קיימות מגבלות אלה; הם לומדים את הלחשים מפי בני האלמוות. שה"מ יכול לאסור לחש כהן מסוים על ידי כך שיגרום לבן אלמוות לסרב ללמד לחש זה.

אם דמותך מעונינת בלחש אחר מלבד אלה המפורטים כאן, יהיה עליה למצאו מחוץ לגילדת הקוסמים.

שפות

אלה הן השפות הידועות לגזעים האינטליגנטים בקרמאיקוס:

שפות אנשים:
תיאטית (השפה ה"מדוברת")
טרלדרית
שפות בני־אדם זרות

שפות נטיה
צדק
ניטרלי
רשע

שפות דמויי האדם
אלפית (ניבי קאלארי ו־ויאליה)
ננסית (ניב הייפורג')
גמדית (ניב סטרונגהולו)
ננולית
גובלין
הובגובלין
אורק
פיקסי

הדמויות חופשיות לבחור תיאטית, טרלדרית ושפת נטייתם, כמו גם אלפית וננסית. דמות יכולה לבחור רק עוד שפה אחת נוספת מתוך השפות האחרות, עם רשותו של שה"מ, ועליה להמציא סיבה מוצדקת מדוע עליה לדעת את אחת מאותן שפות קשות ונדירות.

כישורים כלליים

על פי רצונו של שה"מ, יוכל להרשות לדמויות להכיר כישורים אחרים שאינם קשורים ישירות ללחימה, גניבה או קסמים. זוהי תוספת אפשרית למערכת מו"ד, ואם אין ברצונו של שה"מ לעסוק בכך, ניתן להמנע משמוש בחוקים אלה.

כישורים כלליים למתחילים

דמות מתחילה (מדרגה ראשונה) מכירה ארבעה כשורים כלליים.

דמות מתחילה מכירה כישורים נוספים אם היא נבונה במיוחד - בדיוק כפי שדמות יכולה להכיר שפות נוספות אם הינה נבונה. אם היא בעלת תבונה 13־15 תוכל להכיר כשרון נוסף אחד (מתוך חמישה בסה"כ). אם היא בעלת תבונה 16־17, תוכל להכיר שני כישורים נוספים (מתוך שישה בסה"כ). אם היא בעלת תבונה 18, תוכל להכיר שלושה כישורים נוספים (מתוך שבעה בסה"כ).

כיצד יש להשתמש בכישורים

כל כשרון כללי מבוסס על אחת מתכונותיה של הדמות (כוח, תבונה, חוכמה, זריזות, כושר, כריזמה).

כאשר עולות הנסיבות בהן חש שה"מ כי כשרונה של דמות מתאים, או־אז יבקש או ירשה לשחקן לגלגל קובית עשרים־פאות אחת (וק20) עבור התכונה הנוגעת לדבר.

אם גלגול 1ק20 שווה או קטן מן התכונה, השימוש בכשרון יהיה מוצלח. גלגול של 20 תמיד ייכשל.

דוגמא: לרודריק כשרון רכיבה. הוא מקבל מכה משמעותית מרומח במהלך רכיבתו. שה"מ קובע כי עליו לגלגל עבור כשרון הרכיבה שלו או ליפול. זריזותו של רודריק היא 12. הוא מגלגל 1ק20 ותוצאתו 13. הוא נכשל ועל כן נופל מסוסו.

כישורים מתקדמים

אם רצונך בכך, תוכל לגלגל את כשרונך לסכום הגבוה מן התכונה עליו הוא מבוסס. למשל, תוכל לבקש שדמותך תהיה מספר־ספורים מעולה, ולגלגל כשרון זה כך שיהיה טוב יותר מתכונת הכריזמה המקובלת שלו.

על מנת לעשות כך, תוכל "למכור" אחד ממבחר הכישורים האחרים בכדי להעלות רמתו של כשרון זה. כל כשרון שתמכור יעניק לך 1+ קבוע לגלגול של כשרונך.

דוגמא: מישה, בעלת חוכמה 13, מעוניינת להיות מאמנת סוסים מעולה. היא אמורה להיות בעלת ארבעה כישורים כלליים, ככל הדמויות המתחילות בעלות התבונה הממוצעת. היא רוכשת כשרון "מאמן חיות (סוסים)" הגורם לכשרונה להיות בעל ערך גלגול שווה לחוכמתה - 13. או אז היא מוכרת שני כישורים נוספים בעבור "מאמן סוסים", דבר המעניק לה 2+ קבוע ל"מאמן סוסים". ערך גלגול כשרון אמון הסוסים שלה שווה כעת ל־15, ובאפשרותה לקנות עוד כשרון אחד נוסף.

לימוד כישורים נוספים

ככל שהזמן עובר, יכולה דמותך לרכוש כישורים חדשים או לשפר כישורים קיימים.

כל הדמויות מקבלות אפשרות חדשה לבחירת כשרון בכל ארבע דרגות נסיון. על כן, הן מקבלות את כישרונותיהן הראשונים בדרגה 1, כשרון חדש בדרגה 5, כשרון נוסף בדרגה 9, כשרון נוסף בדרגה 13, וכן הלאה.

כל בחירת כשרון חדשה יכולה לשמש לקניית כשרון חדש או לשיפור כשרון קיים, בצורה המתוארת לעיל.

כשרונות לדוגמא

לפניך כישורים לדוגמא המתאימים למערכה דמיונית. רשימה זו רחוקה מלהיות שלמה; השחקנים ושה"מ יכולים להוסיף עליה ככל שיראה לשה"מ מתאים. כאשר יתווסף כשרון לרשימה יקבע שה"מ לאיזו תכונה הוא משתייך.

על השחקנים לחשוב בנוגע לאילו כישורים יהיה סביר להניח שדמותם תדע (בהתבסס על מוצאה), ואילו הם הכישורים המתאימים לרקע של כל דמות.

כישורים הקשורים לסוג הדמות, כמו למשל יכולתו של גנב להתמודד עם מנעולים, אינם כלולים ברשימות שלהלן: עליך להשתייך למעמדו של גנב על מנת שתהיה בעל כשרון זה. ידיעת קרוא וכתוב, המוענקת לבעל תבונה מתאימה, אינה מופיעה ברשימות להלן, למרות ששה"מ יכול להוסיפה על פי רצונו; אם היא אכן מוצבת ברשימה, יוכל כל אחד ללמוד אותה, אך איש אינו יכול לקבלה בחינם, תהיה תבונתו ככל שתהיה.

תבונה

מלאכה (סוג אחד של מלאכה על פי בחירה; לדוגמא, עבוד עורות, נפחות, יצור שריונות, אומנות אבני חן, יצור קשתות וכיו"ב.)

ידע (תחום אחד של לימוד על פי בחירה; לדוגמא, היסטוריה, ידע אודות תרבות אחרת, ידע אודות ארץ אחרת, טקטיקה צבאית, וכיו"ב.)

עבודה (סוג אחד של עבודה על פי בחירה; לדוגמא, חטיבת עצים, חוואות, בנין, ימאות, וכיו"ב.)

מקצועות (סוג אחד של מקצוע ללא עבודת כפיים על פי בחירה; לדוגמא, בישול, אירות, רפואה, וכיו"ב.)

מדעים (ענף אחד של מדע על פי בחירה; שה"מ יכול להחליט שלא להרשות ענף כגון אלכימיה או רעלים.)

השרדות (סוג שטח אחד על פי בחירה.)

גששות

חוכמה

מאמן חיות (חיה אחת על פי בחירה)

תקנות חוק וצדק

הוראה

זריזות

ריקוד

הימור

עיבוד עורות

רכיבה (סוג אחד של חיה על פי בחירה; רכיבה על חיות נוספות יקבע מתאם של 4־)

כריזמה

משחק (במה)

מסחר

מוסיקה (קבוצת כלים אחת על פי בחירה; לדוגמא, כלי מיתר, כלי נשיפה, כלי הקשה, וכיו"ב)

שכנוע

שירה

ספור־סיפורים

בחירת הכשרון המתאים

בסמכותו של שה"מ להחליט כי כישוריה ההתחלתיים של דמותך יהיו מתאימים למוצאה.

לדוגמא, אם דמותך הוא בן אחוזה טרלדרי, סביר להניח כי למד הימור מדודו ההרפתקן או היסטוריה מסבתו המלומדת.

אולם שה"מ יוכל גם לקבוע כי אחרים מבין כישוריך יהיו קשורים למוצאך. כישורים המתאימים למשפחת אחוזה טרלדרית כוללים בתוכם, למשל, אימון סוסים, חוואות, גששות, וכיו"ב.

אנו ממליצים כי כל אחת מדמויות ההרפתקנים תקנה רכיבה כאחד מכישוריה. גם ללא רכיבה עדיין תוכל לשבת על גבי סוס כדי לטייל, אולם בעת צרה יעשה הסוס ככל העולה על רוחו, ובכלל זה יזרוק אותך מעליו וירמוס אותך.

כישורים ודף הדמות

רשום את כישוריך על דף הדמות בצורה הבאה:

מצא מקום ריק בדף. רשום "מספר כישורים לבחירה:" והשאר מקום ריק מתחת לשורה זו.

רשום את מספר הכישורים ההתחלתיים שקבלת במקום הריק. מתחת לשורה זו רשום את הכישורים שקנית. רשום את שם הכשרון, את התכונה עליה הוא מבוסס, כל מתאם קבוע שקנית עבור הכשרון בכך שנתת כישורים מיותרים, ואת ערך הגלגול הנוכחי עבור כשרון זה.

דוגמא: אלורה, אשה תיאטית (כח 8, תב 13, חכ 10, זר 12, כש 11, כר 16) בראשית דרכה כהרפתקנית, היא בעלת תבונה 13; יש לה אפשרות בחירת כשרון אחד נוסף. אחרי שבחרה כישוריה נראה הגליון כך:

מספר כישורים לבחירה: 5

רכיבה (זר):	12
שירה (כר):	16
נגינה (כלי מיתר) (כר):	16
ספור סיפורים (כר):	16
ידע (אגדות) (תב):	13

כפי שהנך יכול לראות, היא בחרה להדגיש את הכריזמה הרבה שלה ולקנות מספר כישורי פייטנות. בעוד שערכם נמוך בעת מצב לחימה, יוכלו כישורים אלה להיות לעזר בנסיבות בהן הדמויות מנסות להרשים או לשעשע דבש"ים או מפלצות נבונות.

כישורים ושה"מ

מתפקידו של שה"מ לדאוג כי הדמויות לא תנצלנה לרעה את תפקידי הכישורים, בהשיגן תוצאות שאינן הולמות אותם לחלוטין. על

שה"מ מוטלת גם האחריות לגמול לדמויות שעשו שמוש נבון בכישוריהן ובהקשר להרפתקה.

מי מחליט

שה"מ הוא זה המחליט מתי תוכל דמות מסוימת לנסות את גלגול כשרונה, והוא אף זה המחליט מהי השפעתו של כשרון זה באותן נסיבות.

דוגמא: דמות מעונינת לעשות שמוש בכשרון השכנוע שלה על מנת להסב ערפד מרושע לבעל התנהגות צדיקה, לשחרר אותה ואת חבריה, ולהפסיק כל פעילות מרושעת. שה"מ רשאי להתעלם לחלוטין מן הבקשה המטופשת, או להרשות לדמות להשתמש בכשרון השכנוע על מנת לשמור על חבריה חיים עוד יום נוסף בכדי לראות מהן תוצאותיהן של תוכניות הערפד הרשע.

מתי לגלגל

אל לשה"מ לגרום לדמויות לגלגל שוב ושוב עבור אותה המשימה - רק בנקודות קריטיות במשחק.

דוגמא: דמות עולה על עקבותיה של חבורה משוריינת. שה"מ אינו צריך לתת לדמות לגלגל כל מאה מטרים לערך. עליו לתת לדמות לגלגל בכל פעם שהחבורה נכנסת לשטח שעלול לבלבל אותה (למשל בתוך מי נהר, או על קרקע מסולעת).

דוגמא: דמות מנסה להשתמש בכשרון עשיית הקשתות שלה על מנת ליצור קשת ארוכה. על שה"מ לאפשר לו לגלגל פעם אחת; אם הגלגול מוצלח, הרי שהקשת מתאימה. שה"מ רשאי לתת לדמות מתאמים חיוביים אם היא נמצאת בבית המלאכה שלה ובעלת גישה לחומרים טובים; שה"מ רשאי לתת לדמות מתאמים שליליים אם היא ממהרת, נמצאת רחוק מכלי מלאכתה, וכיו"ב.

מתאמים חיוביים ושליליים

כאשר הדמות עושה שמוש בכשרון, רשאי שה"מ לתת לה מתאמים חיוביים או שליליים על מנת להפוך את תפקידה לקל או פשוט יותר. מתאמים אלה מבוססים על הנסיבות בפניהן עומדת הדמות.

דוגמא: רודריק נפל מסוסו. הוא מעונין לעלות על אחר בעוד זה חולף על פניו. זוהי משימה קשה במיוחד, מכיון שהסוס מפוחד והתרגיל מסובך. שה"מ מחליט להעניק לו מתאם 2־. ערך הגלגול של רכיבתו של רודריק, השווה בדרך כלל 13 (שווה לזריזותו), הינו 11 עבור משימה זו (13 פחות המתאם). רודריק מגלגל 1ק20 ותוצאתו 12. על אף שתוצאה זו תגרום להצלחה במצב רגיל מול ערך גלגול 13 של רודריק, הרי שערך זה שווה כעת ל־11 ורודריק נכשל.

דוגמא: גריגורי עוקב אחר עקבותיה של חיה מוזרה שעברה באותו איזור. לחיה עקבות יוצאי דופן, ושה"מ מחליט לתת לגריגורי מתאם חיובי לסיכויי הגששות שלו. ערך גלגול הגששות הרגיל של גריגורי הוא 10, כמו ערך תבונתו. שה"מ מעניק לו מתאם 1+ עבור העקבות המיוחדים, וערך הגלגול שווה כעת 11. גריגורי מגלגל 11 ומצליח. לולא המתאם החיובי היה נכשל.

שמוש בזמן

שה"מ מחליט כמה זמן יארך כל גלגול כשרון. הזמן שאורכת סקירת הקרקע למטרת גששות תהיה שלושים שניות לערך (עבור קליטת הדמות); הזמן שאורכת הכנת של קשת מעולה יכול להיות מספר ימים; הזמן שיארך שמוש בכשרון ימאות על מנת לזהות סוג של אניה יכול להיות חלקיק שניה.

שמושים אחרים בכישורים

על שה"מ להרשות או לאסור שימושים אחרים כלשהם בכישורי הדמויות לפי ראות עיניו.

לדוגמא, אין לאפשר לדמות בעלת כשרון יצירת קשתות ליצור קשתות ארוכות "חינם" עבור שאר בני החבורה. על שה"מ לקבוע כי יוכל ליצור ציוד מעין זה עבור מחצית המחיר המקובל במקומות אחרים, אך עליו גם לעמוד על כך שהדמות תפסיד מספר מן ההרפתקאות שחבריה עוברים (אחרת הקשתות לעולם לא יוכלו להיות מיוצרות).

שה"מ יכול להשתמש בכישורים אלה כ"פתיונות" על מנת לערב דמויות בהרפתקאות, במיוחד אם הדמות הינה בעלת כישורים מיוחדים או לא רגילים (כגון ידע על תרבות הגובלינים או ידע רב בטקטיקה צבאית): דבש"ים יעסיקו או יתיעצו לעיתים קרובות בדמויות בשל כישורים מעין אלה.

הערות אחרונות

באופן כללי, על שה"מ לזכור שני דברים בעת השמוש בכישורים.

ראשית, רבים מכישורים אלה ניתנים לשמוש על דבש"ים בלבד. דמות אינה יכולה להשתמש בגלגול השכנוע שלה על מנת לשכנע דמות שחקן אחרת לעשות דבר מה; היא יכולה להשתמש בכשרון זה אך ורק על דמות הנשלטת על ידי שה"מ.

שנית, על שה"מ לנסות ולמצוא תמיד מתי מנסה דמות מסוימת לעשות שמוש לרעה בכשרון או להשיג משמוש זה תוצאות מטופשות, ולהתעלם או להענישה על התנהגות זו; ולהיפך, אם דמות עושה שמוש בכשרון על מנת למלא תפקידה טוב יותר או כאשר הדבר מתאים מאוד לנסיבות, הרי שעליו לגמול לדמות על התנהגות מעין זו (על ידי כך שיתן לתכניתה להצליח בקלות יותר, או על ידי כך שיאפשר לדמות להתחבר עם ידידים או בני ברית חדשים, וכיו"ב).

רקע לדמות

כעת יצרת את הדמות מתחילתה ועד סופה. אתה מכיר את מעמדה, את תכונותיה, את הרקע החברתי והכלכלי שלה ואת כשרונותיה.

מעתה נמצא הכדור בידיו של שה"מ. עליו להקדיש מעט זמן בכדי לסקור כל דמות. הוא יצור דבש"ים שהדמויות מכירות - בני משפחה, חברים אישיים ואויבים, מעסיקים, וכיו"ב; הוא ימצא דרך בה יתאחדו הדש"ים לחבורת הרפתקה אחת; הוא ינחה את החבורה למסלולה אל עבר ההרפתקה.

ההסטוריה של קרמאיקוס

זוהי ההסטוריה של הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס. הדוכסות, אשר השכבה השולטת בה מוצאה לרוב מתיאטיס, חיה על פי לוח השנה התיאטי; משמעות הדבר שכל תאריכי הארועים מסומנים על פי הכתרתו של הקיסר הראשון בתיאטיס. כל התאריכים להלן הם "א'כ" (אחרי ההכתרה, או העידן המודרני) או "ל'כ" (לפני ההכתרה).

ההסטוריה העתיקה כפי שידועה לדמויות

האזור המכונה כעת הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס היה פעם ארץ מולדתו של טרלדר, גזע אנושי מילידי המקום. הטרלדרים היו גזע של גוצים נמוכי קומה וכהי עור, ולא היו מוכרים לאף שבט או גזע אנושי אחר, עד כמה שההסטוריה הידועה מגיעה.

חפירות ארכאולוגיות בכפרים טרלדרים הרוסים גילו, כי בישוביהם העתיקים ביותר הסתמכו הטרלדרים כמעט לחלוטין על דייג וצייד למחייתם. הם יצרו נשק מעץ ואבן, בנו סירות גסות מעץ חלול כאמצעי תחבורה, ונהלו חיי קיום מצומצם מן היד אל הפה.

אר־אז, כפי שיכולים לדווח המלומדים, קפצה תרבות הטרלדרים קפיצה אל התחכום. כמעט בין לילה היו הטרלדרים יוצקים שריונות וכלי נשק מנחושת, סוללים דרכים בתוך היערות העבותים של אזור טרלדר, מאחדים קהילות לרשת מסחר מורכבת למדי.

על פי אגדות הטרלדרים יצרו בני האלמות את העולם מתוך תוהו ובוהו עכור ומבולבל, אז יצרו את החיות והאדם, והניחו לו לחיות שנים רבות בחוסר ידע, בבתים דלים, עם כלים וכלי נשק דלים. רק אז, כפי שראינו בתמציתו של "שירו של המלך האלאב" בפרק "רקע לשחקנים," העניקו לטרלדרים את סודות הפיכתם של בדיל ונחושת לארד, אריגה בפלך וכישור, כדרות על גבי אבניים, ושימוש בכלים וכלי נשק מופלאים רבים אחרים.

אגדות "שירו של המלך האלאב" מתארות את החברה הטרלדרית באופן דומה מאוד לזה שגילו המלומדים. המלכים־גיבורים הטרלדרים מלכו על קהילות גדולות ביערות, עסקו במסחר, עטו כלי נשק ושריונות נחושת בוהקים.

על פי "האלאב" תקף המון זועם של פראים את הטרלדרים, מתוך כוונה להשמיד את השבט ולכבוש את אדמותיו העשירות לעצמו. הלחימה היתה עקובה מדם; המלך האלאב ומלך הפראים הרגו זה את זה; הפראים ששרדו עזבו את אדמות טרלדר בעוד שרידי האנשים בונים מחדש את בתיהם מתוך רצון להפוך את כפריהם משגשגים בשנית.

על פי המלומדים מבוססת האגדה על עובדות. קישוטים על גבי שברי חרסים, ועבודות השבוץ על כלי נשק שנוצרו באותה התקופה מורים בבהירות על בני אנוש פראיים בעימות עם אנשים. המלומדים נוטים להאמין כי פראי אדם אלה היו למעשה שבטי ננולים מן המערב הרחוק, על אף שחפצי אמנות רבים מראים את פראי האדם כאנשים בעלי ראש כלב או זאבי־אדם.

ההסטוריה העתיקה כפי שידועה לשה"מ

האגדות הטרלדריות העתיקות אינן רחוקות מן האמת בנקודות רבות, אך שונות ממנה בהרבה בנקודות אחרות.

לפני ההסטוריה הכתובה התישב גזע של אנשים ביערות לאורך החוף של האזור הידוע היום כקרמאיקוס. היו אלה בני טרלדר, צאצאים לעם הניטי המסתורי אשר איכלס לפנים עמק נהר פורה בחלקה המזרחי של היבשת. הצאצאים הטרלדרים נדדו מערבה ב־1500 ל'כ לערך, בראשית שיאה של התרבות הניטית; היו אלה חלוצים שכוונתם היתה לספח אזורים מרוחקים.

התנאים החורפים באזור, שהיו עדיין קשים אף 500 שנה לאחר נסיגתו של עידן הקרח האחרון הכריחו את הטרלדרים להאבק בהתמדה על קיומם. בתוך כמאה שנים מאז הגיעם לאזור נותקו קשריהם של אנשים אלה עם הניטים. עבור בני טרלדר היו החיים אך מאבק יומיומי מכוער וחסר חן למזון ומקלט.

בהוותרם כך חסרי כל היו בודאי הטרלדרים שורדים בבתים עלובים, ושפתם ותרבותם היו נשארים בודאי ללא שינוי רב עד העידן המודרני. אולם אדמות הטרלדרים לא היו כה רחוקות מתרבות לא־אנושית פורחת, זו של בני הותאקה.

הותאקה הוא הר בין הרי "הפסגה השחורה," מצפון לדוכסות הגדולה, ובאותו הזמן היה מקום מושבו התרבותי והדתי של גזע שוחר שלום של בני אנוש בעלי ראש תן. בני הותאקה סגדו לאל מסתורי בשם פפלאר. עיסוקיהם הסתובבו בראש ובראשונה סביב דת ואמנות; הם לא היו גזע של עמלים.

חוקרים בני הותאקה גילו את קהילות הטרלדרים והחלו בקשרי שלום עימם, בסחרם בכלים וסודות הטכנולוגיה בעבור עבדים ופועלים. אט אט החלו בני הותאקה לשלוט בטרלדרים, אשר העריצו את הידע הטכנולוגי העצום וחכמת הפילוסופיה של הלא־אנושיים.

נסיבות ממוזלות אלה נשארו ללא שינוי במשך תקופה של כ־500 שנה.

בכל אופן, בערך ב־1000 ל'כ פלש כוח גדול של ננולים לאדמות הטרלדרים תוך חיפוש אחר שטחים טובים יותר ושלל. כהן הותאקה הגדול קרא לבני הותאקה שחיו באותו אזור לשוב לעמק הולדתם, בהביאם כל שריד לגזע הותאקה עימהם; בו זמנית, עוררו בני הותאקה באנשים רצון קדוש להלחם בפולשים. בקצרה, הם התירו לאנשים להגן עליהם, בעוד שהם התבצרו למען בטחונם.

בלא המקורות המקומיים והמסחר מן הדרום, הפכו החיים בעמק הותאקה קשים יותר ויותר - עבור הטרלדרים. האדונים בני הותאקה המשיכו לחיות חיים יפים של תענוגות דתיים ותרבותיים בעוד תומכיהם בני האדם עבדו קשה יותר ומתו צעירים יותר.

לאחר מספר מאות של נסיגה איטית, בערך ב־100 ל'כ, הגיעו מים עד נפש עבורם והטרלדרים מרדו, בהשיגם חופש מאדוניהם השנואים בני הותאקה.

באזורים שסביב לחמו הטרלדרים בפולשים הננולים בכל אמצעי שעמד לרשותם, כולל כלי הנשק המעולים שהציגו בפניהם בני הותאקה והידע העצום שלהם על יערות הטרלדרים. כפי שהאגדה מעידה, היתה הלחימה אכן עקובה מדם וארכה שנים על גבי שנים. האלאב, פאטרה וזירחב היו אנשים אמיתיים. האלאב היה מלך לאב, כפר מורחב ששכן באתר בו נמצאת קלוין המודרנית; פאטרה היתה מלכתו של קראקאטוס הדרומית יותר, והתאלמנה בצעירותה בעקבות מלחמות הננולים; זירחב היה אדם בעל תבונה יוצאת דופן, אשר התחנך על ידי בני הותאקה (אולי זו הסיבה שאגדות מאוחרות יותר העניקו אספקט חייתי לדמותו). שלושת אלה, בכוחות משותפים, עמדו בפני קו הפלישה הננולי בנהר הוולאגה.

לבסוף, כפי שהאגדה מספרת, נסוגו הננולים והטרלדרים ששרדו נותרו לנפשם.

העידן האפל של טרלדר

בשנים שלאחר נסיגת הננולים, הפכו הסיפורים על הותאקה והננולים מבולבלים למדי. הננולים היו פראי אדם אנושיים שפלשו ורצחו; בני הותאקה היו בני אנוש בעלי פני־חיה, אשר נטשו את הטרלדרים בעת מצוקתם הגדולה. הטרלדרים בזו לשניהם, ושניהם הפכו באגדותיהם לגזע אחד, חסר שם של פראי אדם.

אחרי שעזבו הננולים את אדמות הטרלדרים, נסוגו קהילות בני האדם ששרדו לצורת קיום דומה לזו של אבותיהם. עוצמתם הצבאית והכלכלית היתה שבורה; דרכי המסחר שלהם היו רמוסות; שלושה רבעים מקהילותיהם נעקרו מן השורש במהלך הפלישה. השבטים הנותרים התכוננו לאורח חיים של קיום מיום למשנהו.

הם לעולם לא שכחו את הסודות המדעיים שלימדו אותם בני הותאקה - יציקת הברזל, השימוש בכישור ובאובניים, הטכניקות של החקלאות - וכך היו בכל זאת צעד אחרי אבותיהם הרחוקים.

והם לעולם לא שכחו את תהילת עברם האגדי, כאשר המלך האלאב האמיץ ואלפי לוחמיו עטויי הנחושת לחמו בהמוני־ המונים של פראי אדם; הם זכרו עידן זה כתור הזהב אשר אבד להם ואשר נאבקו להשיבו.

טרלדרה

בעוד שישוביהם של בני הותאקה הפכו לחורבות, היו אלה של בני האדם לכפרים משגשגים. רוב הזמן סחרו ולחמו בתוך עצמם; צאצאיהם של הטרלדרים היו עדיין גזע מבודד פחות או יותר.

הם קראו לעצמם כעת בני טרלדרה; השפעת הותאקה ומעבר מאות השנים העניקו התפתחות טבעית לבני טרלדרה, למנהגיהם ולשפתם.

עם חלוף הזמן, השתפר מצבם של בני טרלדרה. סוחרים מתיאטיס ואזור מינרוטד החלו לעבור דרך־קבע בכפרים שלאורך החוף, ובתוך כך שיפרו את כלכלתו של האזור. בני טרלדרה נותרו חסרי אומה, אזור של כפרים עצמאיים אשר נלחמו, חגגו וסחרו יחדיו על פי הלך רוחם; הם היו מתקוממים יחדיו לגרש פולש זר, אך לא היה להם שלטון מרכזי, לא עוד המלך האלאב לאחדם.

באותו הזמן החלו שבטים של דמויי אדם להתישב באדמות הטרלדרים, באזורים בהם לא הרבו לבקר בני האדם. הבולטים מביניהם היו הננסים החרוצים משבט הייפורג', אשר התיישבו למרגלותיהם הצפוניים של ההרים, והאלפים החלוצים מאלפהיים, שבט הקאלארי, אשר התיישבו באזורי היערות העבותים של מרכז טרלדרה. דמויי אנוש אלה התנחלו בשלום ונהלו מסחר רב ערך עם בני האדם. שבטים נוספים של דמויי אדם, כגון גובלינים, הובגובלינים ואורקים, הקימו גם הם התיישבויות באדמות טרלדרה, בנוהגם באורח פירטי המקובל עליהם בכל מפגש עם שבטים אחרים.

בכל אופן, לא הביא המסחר אך ורק שגשוג. הוא הביא גם רשע בדמות אנשים הנגועים בערפדות וליקנתרופיה. טרלדרה, ארץ של קהילות מבודדות ויערות סבוכים ומסתוריים, הוותה מקום מפלט אידאלי עבור ערפד או איש זאב בודד, אשר עברו בהם במהלך מסע מסחר; כך קרה כי ככל שעברו השנים, הערים במעבה היערות סבלו לעיתים קרובות מסוג אחד של מפלצת או ממשנהו.

כפר בשפכו של נהר הוולאגה (שנקרא כעת נהר היירץ' בפי צאצאי תיאטיס), מרילנב, גדל במהירות עם שגשוג המסחר. בשל רוגעו ואיכות השתקפותו, היה המפרץ המוגן של מרילנב מכונה על ידי הסוחרים באי המקום "נמל המראה."

לפני כמאה שנה היתה מרילנב לעיר מסחר משגשגת בת 500 תושבים, ונמלו העיקרי של אזור טרלדרה.

או־אז קמה תיאטיס על מרילנב, בתואנת שמירה על בטחונה האימפריאלי, כבשה אותה וטענה לסיפוח טרלדרה כבת חסותה של האימפריה.

מרילנב נקראה בשמה החדש "ספקולארום" ("עיר המראה"), חומה הוקמה סביבה, וקבוצת חיילים תיאטים הושארה שם, אך מעט מאוד השתנה יותר מכך בטרלדרה. המסחר נמשך, המשפחות העשירות בספקולארום שמרו על נכסיהן, ולא נתגלו כל אכזריות, דיכוי או מיסוי כלשהו שיכלו להצית מרד.

סטפן קרמאיקוס השלישי

ההסטוריה ה"מודרנית" של קרמאיקוס מתחילה לפני כ־30 שנה באימפריה של תיאטיס.

סטפן קרמאיקוס השלישי נולד בשנת 948, והיה ליורשה של דוכסות מאקטוס הקטנה אך העשירה באורח יוצא דופן.

אמו נפטרה כאשר היה בן תשע, אביו נפטר לכשמלאו לו עשרים, והוא הפך לשליטה של הדוכסות באותו הזמן. הוא אף הספיק לשרת כקצין בחיל הפרשים של תיאטיס במשך שלוש שנים, והשתתף בהרפתקאות ובמעשי גבורה אף לפני כן. הוא היה ידידו של קיסר תיאטיס. עתידו נראה ברור מאליו: שנים של שירות בצבא תיאטיס עם הרפתקנות בצידן, ואחריהן פרישה לטובת שלטון נאור בדוכסותו ויעוץ לקיסר בעיניני צבא ומדינה.

אך קרמאיקוס לא היה שבע רצון עם גורל זה. הוא שאף לשלוט באזור אשר עוצב בידיו ונבנה על פי ראות עיניו - ואזור מעין זה לא תאם לא את דוכסות אבותיו ולא את האימפריה של ידידו הקיסר.

הוא פנה לקיסר בהצעה. הוא יתן לקיסר את מרבית אדמות אבותיו ונכסיהם בעבור בעלות על אדמות טרלדרה - והבטחה לאוטונומיה.

היתה זו הצעה מפתה. טרלדרה היתה בעלת יכולת ממשית להפוך לאזור עשיר, והדבר דרש יותר זמן ומאמץ ממה שהיה הקיסר מוכן להשקיע באותה העת. אדמותיו של קרמאיקוס היו זמינות ובעלות ערך.

הקיסר וקרמאיקוס הגיעו להסכמה ושניהם יצאו מפגישתם משוכנעים שכל אחד מהם עשה עסקה טובה יותר.

קרמאיקוס נתן את אדמות אבותיו לקיסר. את נכסיו הנותרים מכר בעבור אניות וסחורות להן היה זקוק על מנת לשלוט באזור כהלכה.

בתמורה לכך הכיר הקיסר בדוכסות הגדולה של קרמאיקוס כאזור ריבוני תחת שלטונו של סטפן קרמאיקוס השלישי.

שני השליטים חתמו על אמנה לידידות נצחית והגנה הדדית בעת פלישה, והעסקה הגיעה לסיומה.

לסטודנטים של ימינו יכול הדבר להראות תמוה שקרמאיקוס נותר עם תוארו של דוכס ולא של מלך, אך לעובדה זו היו מספר סיבות מחייבות.

העיקרית מביניהן היתה העובדה, שכאשר הוגדרה קרמאיקוס כדוכסות, יצר בכך הדוכס סטפן רושם, בקרב האומות הסובבות אותה, כי הדוכסות כפופה ומוגנת על ידי האימפריה של תיאטיס. לדבר זה היתה חשיבות רבה בכך שהקדים תרופה למכה בנוגע לפלישות מצד אומות זרות. על אף ההכרזה הפומבית בדבר שלטונה העצמאי של הדוכסות הגדולה והחתימה על המסמכים הנוגעים בדבר, על אף העובדה שתיאטיס שלחה שגריר עם הדוכס סטפן והחזירה את גובי המיסים שלה לארצם, הרי שהרושם שרווח באזור בשנים הראשונות היה כי היתה זו רק דוכסות נוספת השייכת לתיאטיס.

התיישבות בדוכסות

מיד לאחר חתימתו החוקית של ההסכם, הפליג הדוכס סטפן לדוכסותו החדשה ונחת בספקולארום שבועיים לאחר מכן. בחוכמתו, הציג את הוראותיו ותקנותיו בפני חיל המצב בעיר לפני שכנס את האסיפה של מנהיגיה, ורק אז הודיע על הסכמו עם הקיסר.

המשפחות הטרלדריות בעלות ההשפעה בספקולארום ראו בשינוי פוליטי זה הזדמנות לכינונה מחדש של עצמאות טרלדרית. אם היו יכולים להרוג את הדוכס כאשר היה פגיע ביותר, יתכן שיכלו להקים הגנה אמיצה דיה בכדי להפוך את כיבושם של התיאטים החפצים בחוף הים לבלתי מעשי מבחינה כלכלית.

בכל אופן, ניהל שבט מרילנב מרי מזויין בלתי מאורגן נגד הדוכס, והובס בהחלטיות על ידי הדוכס וחיל המצב. מרבית אנשי מרילנב מתו בשעת ההתקפה. באופן טבעי, מאז אותה עת פקח הדוכס עינו על המשפחות בעלות ההשפעה האחרות, ובראשן שבטי ראדו וטורנסקו.

נסיון נוסף נעשה לרצוח את הדוכס בידי רוצחים רעולי פנים בתוך חדר השינה שלו, אך הדוכס התעורר בטרם עת, השיג את נשקו והרג את תוקפיו. הוא מעולם לא גלה מי היה זה אשר שלח אותם, על אף שהמשפחות הטרלדריות העשירות ללא ספק נחשדו בכך.

השבטים הטרלדרים, שנפגעו מסירובו העיקש של הדוכס להרצח ולהעלם, החלו נשבעים לו אמונים באיטיות ובאי־רצון. הם

פנו לשיטות אחרות של לחימה, והחלו מתנגדים לו בזירות הפוליטיקה, הכלכלה והמסחר.

כל אותה העת, החל הדוכס לפתות אצילים צעירים, מוכשרים ושאפתנים, מתיאטיס. הוא רכז את תשומת לבו אל בניהן השניים והשלישיים של בנות האצולה התיאטית: גברים ונשים צעירים אשר היו מתחנכים להחזיק ולשלוט באדמה, אך לעולם לא היו יורשים את אדמות אבותיהם בעצמם בשל בריאותם הטובה של אחיהם.

רבים חברו אליו, אצילים והרפתקנים וסוחרים ומפשוטי העם, אנשים בודדים כמו גם שבטים שלמים.

הבולטים מבין חברים חדשים אלה היו:

לודויג פון הנדריקס, דודנו הראשון התוקפני והתיאטרלי של הדוכס סטפן, אשר קבל תואר ברון ואדמות בחלקה המערבי של הדוכסות;

פיליפ בולרוי, סוחר מצליח אשר ספק תמיכה כלכלית ממשית לדוכס סטפן, וקבל תואר ברון ואדמות ממזרחה של אחוזת מרילנב;

שרליין האלארן, אציל וכומר בעל שם, אשר קבל מעמד ברון ואדמות באזור היער הפורה שבחלקה הצפוני של הדוכסות;

דזמונד קלוין, קצין וג'נטלמן, אשר היה בעל חשיבות מכרעת בקרמאיקוס בזמן המרד במרילנב, וקבל מעמד ברון ואדמות מצפון לספקולארום, במקום בו מתפצל נהר הייריץ' (וולאגה).

התפתחותה של קרמאיקוס

הדוכס סטפן עבר מספר שנים ללא נוחות בספקולארום אחרי הגיעו לשם, כיון שהוציא את כל כספי המיסים על אחזקת צבאו ובנין דרכים המשתרעות על הדוכסות הגדולה כולה.

בעוד הוא עסוק במשימות אלה, התפשט דור חדש של מתישבים תיאטים מתוך ספקולארום, אשר מצאו אחוזות והציפו כפרים קיימים, לעיתים קרובות תוך התנקשות עם הטרלדרים המקומיים, ותוך מרמה, בהשתמשם במסמכי האחוזות שנופקו על ידי הדוכס סטפן על מנת להוציא קרקע מידי מחזיקיה הנוכחיים. מתוך התלהבות נערית לאשש את חזקתו על הדוכסות ולהמריץ את תהליך ההתיישבות והתרבות, לא היה הדוכס סטפן יסודי דיו, כפי שהיה אמור להיות על מנת למנוע ניצול לרעה מעין זה, וכך החלו ניצני התנגדות חריפה לו ולתומכיו... ולעיתים קרובות בצדק.

לא כל המקרים בהם התיישבו תיאטים באזורים טרלדרים היו מלווים באלימות או אפילו התנגדות. הברון שרליין בסס עצמו כשליט הכפר "ספ" ושלט בתקיפות אך בצדק, בהתייחסו לטרלדרים ולתיאטים באופן שווה. דזמונד קלוין הקים ישוב חדש וקרא אותו על שמו; מכיון שלא תפס אדמה השייכת למישהו ושמר על ממשיכי דרכו באורח צבאי נוקשה, לא רכש לעצמו כל עוינות מצד התושבים הטרלדרים בסביבתו.

הברון בולרוי לא תפס שום אדמות, אך החל לקצץ במחירים שקבעו משפחות הסוחרים בספקולארום, ובכך למעשה גנב חלק ניכר מעסקיהם. משפחות אלה, אשר התמרמרו כבר על תומכיו של קרמאיקוס, הקדישו עצמן כעת להתנגדות לדוכס ובני בריתו בכל נושא, בגלוי או בהחבא, כנקמה על מה שסבלו מידי תומכיו.

הגרוע מכל היה דודנו הצעיר והמוזר של הדוכס, לודויג פון הנדריקס, אשר גרם לדוכס לצרות מידיות ומתמשכות מיד כאשר התנחל באדמותיו המערביות.

הוא תפס בכוח את האלאג, הכפר הגדול ביותר במפרץ באותו השם. מיד עם הכיבוש חגג עם הודיעו לאוכלוסיה על מינויו כברון החדש. הוא העניק לכפר שם חדש, "טירת המוות," אשר תאם את החוש התיאטרלי שלו, וכנה את אחוזת הברון "הנץ השחור" על שם סמל השריון של אבותיו.

הוא כפה על רבים מתושבי האלאג את מרותו ובאמצעותם החל לבנות טירה אשר תאמה לטעמו. הוא בזז בעלי אחוזות טרלדריים מנכסיהם, והציב מתומכיו במקומם. הוא הציב שומרים בדרכים המובילות אל מחוץ למחוז, ואסר על נתיניו לעזוב את המקום. הוא סלד בגלוי מאותם "חזירים טרלדרים חסרי דעת ומסריחים," ונצל כל הזדמנות לדכאם.

דיווחים על מעשיו אכן הגיעו אל הדוכס, אך סטפן עסק בדוחות מעין אלה מכל רחבי הדוכסות; מרביתם היו כה מוגזמים עד כי דמו לדיווחים המדויקים ממחוזו של לודויג, ולכן הונחה ההנחה שגם הם מוגזמים.

למרבה המזל, לא היו התקוממויות מזויינות נוספות נגד שלטונו של קרמאיקוס ותומכיו לאחר מרד מרילנב. אך השנאה של הטרלדרים הרקיעה שחקים ולובתה על ידי קשיחות לבם של אדונים תיאטים רבים לאורך שנים.

הצמיחה בקרמאיקוס

הדוכסות אכן שגשגה תחת שלטונו של קרמאיקוס. למרות שלא היה כלכלן או סוחר בעצמו, היה הדוכס שופט טוב בדרך כלל וסמך על עצתם של שרים וחברים הוגנים ונבונים בהחלטות מדיניות, בארגון המסחר וקשרי החוץ, ובישוב סכסוכים. כאשר לא הספיק ההגיון של הדוכס בכדי לפתור בעיה, היה עושה שמוש בחוכמתם וניסיונם של אלה המסוגלים למצוא פתרון. הכריזמה האישית שלו ופרסומו כרודף צדק החלו לחבב אותו על האוכלוסיה, הן הטרלדרית והן התיאטית.

כיום, עדין רוחשים הטרלדרים והתיאטים בדוכסות אי־אמון מסוים אלה לאלה, וכל אחד מהם שומר על שפתו שלו בביתו, אך כלפי זרים יציגו עצמם כבני קרמאיקוס.

בשלושת העשורים מאז הגעתו של הדוכס סטפן לספקולארום פרח המסחר. מבצעי חטיבת עצים, שהתבססו על כפרים כגון ספ וקלוין, הכניסו רווחים רבים לדוכסות. בספקולארום שוכנים כעת שגרירים מאומות תרבותיות רבות ברחבי העולם, ובעיקר מאלה המקיימות קשרי מסחר קבועים עם קרמאיקוס.

בשנת 979 א'כ נשא הדוכס סטפן לאשה את הליידי אוליביה פרותמיאן, דודנית רחוקה לקיסר תיאטיס. אירוסיהם נערכו עוד לפני שלקח את אזור טרלדרה, כאשר היתה היא עדיין בת 11; היא נישאה לו בהיותה בת 20, אחרי שחכתה בעקשנות כל אותו הזמן על מנת לראות אם יצליח לבסס עצמו כשליט דוכסותו הגדולה לפני שתסע לשם להנשא לו.

ילדם הראשון, בת בשם אדריאנה, נולדה בשנת 980; ילדם השני, בן בשם ג'סטין, נולד ב־982; וילדם השלישי, בן בשם ואלן, נולד ב־986.

מרבית ההסטוריה של הדוכסות הגדולה ב־30 השנים האחרונות היתה כרוכה במאבקי כוחות בין שבטים תיאטים חדשים ומשפחות טרלדריות מבוססות, ואנו נדון בנושא זה בפרק "הפוליטיקה בקרמאיקוס," בעמוד 16.

לוח תאריכים

הרי לפניך לוח תאריכים אשר יעזור לך לייחס את ההסטוריה של קרמאיקוס לאזורים המופיעים ברשומונים אחרים; תוכל להשוות את הארועים והתאריכים שלהלן לאלה המופיעים בלוחות תאריכים המוצגים בספרי מקורות אחרים מעין אלה, ולראות כיצד מתקשרים ארועי ההסטוריה.

3000 ל'כ: עולם ביצת השחור משגשג באזור הצפון־מזרחי הרחוק. עולם מו"ד הנוכחי נמצא בעידן הקרח שלו.

2000 ל'כ: כמה מחומרי ביצת השחור מתפוצצים ומטים בכך את ציריו של הכוכב. ביצת השחור הופכת לקוטב הצפוני, והתרבות שם נכחדת. אחד מן החומרים הללו ממוקם באדמות השבורות (ראה מודול X1). עולם מו"ד הופך אט אט מיושב ככל שנסוג הקרח מן האזור. שבטי בני האדם לאורך נהר ניטיה מתקדמים בטכנולוגית המתכות מעידן הנחושת לעידן הברזל באותה תקופה.

1500 ל'כ: התרבות הניטית מתחילה להתקרב לגדולתה. משלחת קולוניאלית אחת, ובראשה שבט ניטי טרלדרי נודדת אל האדמות הידועות כיום כקרמאיקוס.

1400 ל'כ: בתוך חמישה דורות סבלו המתיישבים הטרלדרים אבדות גדולות בקרב עמם (באשמת החורף הקשה, התקפות חיות, ומחלות), אבדו את מרבית החומרים והזמן הדרוש על מנת לצקת מתכת (וכתוצאה מכך גם שכחו את המלאכה), והסבו אורח חייהם לטרום־חקלאי. כעת הם נשלטים על ידי העם דמויי האנושי הותאקה מהאזור ההררי הצפוני.

1000 ל'כ: שבטי ננולים מערביים פולשים לאזור הטרלדרים. בני הותאקה נסוגים לעמק הולדתם, בעוד הטרלדרים והננולים משמידים אלה את אלה, פשוטו כמשמעו. עם נסיגתם של הננולים מונה אוכלוסית הטרלדרים 20% ממספרם לפני הפלישה. תור הזהב הטרלדרי תם והעידן האפל החל. במקום אחר מגיעים אלפאטים בהשקט מעולמם שלהם ומתיישבים באזור מרוחק, ממזרח לעולם מו"ד (ראה מודול M1 לפרטים נוספים). הם מקימים עד מהרה אימפריה משגשגת המבוססת על קסמים. האימפריה הניטית מגיעה לשיאה.

500 ל'כ: הטרלדרים נמצאים באמצע העידן האפל. הקשר בין הקהילות נדיר. ההבדלים בין ניבים מקומיים גדלים והולכים. היצירה הלאומית של המלך האלאב הינה הדבר היחיד המעניק לעם תחושת אחדות. השינויים הלשוניים התקדמו כך, שהאנשים רואים עצמם כבני טרלדרה, צאצאי הטרלדרים, עמו של המלך האלאב. במקום אחר, נסתיים קיומה של האמפריה הניטית באופן פתאומי, לאחר שרכשה את שנאת בני האלמוות; כמעט כל זכר של האמפריה נמחק מעל האדמה.

100 ל'כ: בעמק האבוד של בני הותאקה שחררו עצמם צאצאי הטרלדרים משלטון ההותאקה והחלו להלחם בשליטיהם לשעבר. מלחמת גזעים זו עתידה להשתרע על פני 1100 שנים נוספות (ראה מודול B10).

0 א'כ: בני טרלדרה פותחים בתקופה של צמיחה מחדש כאשר המסחר עם אנשי הדרום מתבסס לאיטו. דמויי אדם שוחרי שלום (אלפים בני קאלארי וננסים בני הייפורג') מתיישבים באדמות הטרלדרים; דמויי־אדם מחרחרי מלחמה (גובלינים, הובגוב־לינים, אורקים) עושים זאת גם הם, אך במספרים קטנים יותר. במקום אחר מוכתר הקיסר הראשון של תיאטיס.

400 א'כ: כפר מרילנב מתחיל לעסוק יותר במסחר מאשר בדייג, ומתפתח לאט ובהדרגה הודות למסחר הגדל והולך. כוהנים תיאטים לומדים על "שירו של המלך האלאב" ומעלים אותו לראשונה על הכתב. כמו כן, מתישבים סוחרים, הנגועים בקללת הערפדים וזאבי־האדם, בעובי היערות הטרלדרים ומשגשגים שם.

500 א'כ: במקום אחר בעולם, מתחילות האמפריות של אלפאטיה ותיאטיס במריבות האזוריות הראשונות שלהן.

900 א'כ: מרילנב הינו ישוב מסחרי משגשג בן 500 נפש. האמפריה של תיאטיס תוקפת אותו, כובשת אותו, וטוענת לכל האדמות הטרלדריות תחת חסותה. שמו של מרילנב משתנה ל"ספקולארום".

948 א'כ: סטפן קרמאיקוס השלישי נולד.

970 א'כ: סטפן קרמאיקוס השלישי מוכר את אדמות אבותיו לקיסר תיאטיס עבור שלטון עצמאי באזור טרלדרה, המכונה כעת "הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס." הדוכס סטפן מפליג אל הדוכסות ומשתלט עליה, ואז מתחיל בחלוקת אדמות ותארים לתומכיו התיאטים. הוא מתחיל בבנית דרכים לאורכה ולרוחבה של הדוכסות, ובביסוס צבא חזק להגנתה.

979 א'כ: הדוכס סטפן נושא לאשה את הליידי אוליביה פרותמיאן.

980 א'כ: הולדת ליידי אדריאנה קרמאיקוס.

982 א'כ: הולדת לורד ג'סטין קרמאיקוס.

986 א'כ: הולדת לורד ואלן קרמאיקוס.

1000 א'כ: היום. כל רשומוני מו"ד ערוכים על פי זמן זה. עבור אצילי תיאטים בדוכסות זוהי שנת חגיגות - אלף שנה לאמפריה של תיאטיס.

1200 א'כ: הרקע להרפתקות X4, X5, X10 - הפלישה של שליט נוודי המדבר. (אמנם הרפתקה X10 מורה על כך שהדוכס סטפן השלישי עדיין בשלטון וכי לודויג "הנץ השחור" פון הנדריקס עדיין אויבו באותה העת, אך זוהי טעות. לאמיתו של דבר, נשלטת הדוכסות כעת על ידי הארכידוכס סטפן קרמאיקוס הרביעי, וברונות "הנץ השחור" נשלטת על ידי צאצאו הישיר של לודויג, וחם המזג כמוהו, וילהלם פון הנדריקס).

זהו אינו חלק על הדרך בה הפוליטיקה אמורה לפעול בקרמאיקוס האידאלית. זהו החלק בו מתואר כיצד היא אכן פועלת למעשה, וכיצד עשוי הדבר להשפיע על דמויות השחקנים והרפתקאותיהן.

כוחם של הדוכס והדוכסית

לדוכס והדוכסית קיימות הסמכויות הבאות:

1. *למנות שליטים באדמות*. הדוכס והדוכסית רשאים להגדיר חלקת אדמה שאינה נמצאת באותו הזמן בשליטת אחד האצילים הכפופים להם, ולמנות לה שליט מן האצילים. חלקת אדמה או אחוזה זו שייכת כעת לאציל וליורשיו. כל האנשים המתגוררים על אדמה זו נמצאים כעת תחת שלטונו של האציל. פרטים נוספים אודות האחוזה נמצאים בחלקים "החברה בקרמאיקוס" ו"כלכלת קרמאיקוס."

2. *להעניק תארים*. הדוכס והדוכסית רשאים להעניק לכל אחד תואר אצולה. בדוכסות הגדולה קיימים כעת ששה תארי אצולה תחת הדוכס והדוכסית. ואלה הם, בסדר עולה: לורד חצר, לורד בעל אדמות, אביר, אביר בעל אדמות, וברון. פרטים נוספים על תארים אלה, אחריותם ויכולתם, נמצאים ב"החברה בקרמאיקוס."

3. *לשלול אדמות ותארים*. כל מה שמעניקים הדוכס והדוכסית, יש באפשרותם גם לשלול. באופן תיאורטי, יש באפשרותם להעמיד את הברון העשיר ביותר במעמד עממי. כרגיל, גורם מאזן ליכולת זו מהווה העובדה כי שמוש לא זהיר בכוחה עלול להוביל למרד. בכל אופן, במקרה של פיר (אציל בעל אדמות) המורשע בפשע חמור, רשאי הדוכס לשלול מן המואשם את תוארו ואדמותיו מבלי לגרום להתקוממות בלתי רצויה בדוכסות. למרות זאת, עליו להעניק אותם ליורשיו של האציל חסר המזל - אחרת, יהיו שאר האצילים ומודאגים באשר להמשך שושלותיהם.

4. *לגייס צבאות*. המשפחה המלכותית רשאית לגייס כל אחד לצבא כרצונה בכל מעמד שתבחר. באופן טבעי, דבר זה אינו נעשה לעיתים קרובות - שימוש לרעה ביכולת זו עלול להביא לשנאה גדולה ולהפיכה. הדוכס ישתמש בסמכות זו בעיתות מלחמה, כאשר הצבא הקיים אינו גדול מספיק על מנת להצליח. הדוכס (יחד עם שופטים רבים בדוכסות) היה ידוע בכך ששפט פושעים לשרות בצבא.

5. *לקבוע ולהטיל מיסים*. המשפחה המלכותית יכולה לתבוע מיסים מכל אזרח בתחומי הדוכסות הגדולה. משרד האוצר של הדוכס מפקח בחומרה על יבולי שדות, מקנה ומסחר בתוך האומה, וארבע פעמים בשנה קובע מס המתבסס על הכנסת האזור.

6. *לחוקק חוקים*. לדוכס ולדוכסית נתונה הסמכות לחוקק את כל החוקים האזרחיים והפליליים בתחומי הדוכסות. סטפן ואוליביה קבעו שורה של חוקים המגדירים התנהגות פלילית, ביססו את ההליכים בהם הפושעים נעצרים, נשפטים, מקבלים את גזר דינם ונענשים, בהמליצם על עונשים לכל סוג של פשע. יתרה מכך, כל עיר או אחוזה רשאית לקבוע חוקים אזוריים נוספים משלה. החוקים הכלליים של הדוכסות כולה נדונים ב"החברה בקרמאיקוס," בעוד שהחוקים המיוחדים למקומות מסוימים נדונים ב"הקהילות בקרמאיקוס".

7. *תפקוד כשופטים*. כחלק מסמכויותיהם, רשאים הדוכס והדוכסית לתפקד כשופטים. הם יכולים לשפוט במשפטים ולמנות שופטים לשיפוט במשפטים בערכאה נמוכה יותר. הדוכס והדוכסית רשאים לקבוע עונשים אפילו לפשעים שלא הוכחו בין כותלי בית המשפט - באופן תיאורטי, הם יכולים להעניש כל אחד על עבירת הונאה, למשל. בכל אופן, סמכות זו מוגבלת, מכיוון ששימוש לרעה בה יביא בסופו של דבר להפיכה בקרמאיקוס.

8. *לקבוע מדיניות*. הדוכס והדוכסית הם אלה הקובעים את מדיניות החוץ - כיצד משתפת הדוכסות פעולה (או לא) עם אומות אחרות. באופן כללי, קובעים הדוכס והדוכסית ראשי פרקים לשריהם, והללו מוציאים לפועל מדיניות זו במונחים של מסחר, שיתוף פעולה בינלאומי, וכיו"ב.

9. *סמכויות נוספות*. בנוסף לסמכויותיהם הדוכסיות נמצאת האחוזה הפרטית של הדוכס והדוכסית תחת שלטונם. אחוזתם כוללת בתוכה את ספקולארום ו"גן הדוכס" המצורף לעיר. הם אינם מנהלים את אדמותיהם באופן ישיר; הם עושים זאת באמצעות הכפופים להם.

תארי אצולה ומעמדות האזרחים

ביתר פירוט, אלה הם מעמדות האזרחים בקרמאיקוס, בסדר עולה:

מעמד חברתי	כוהנות מקבילה	מעמד צבאי מקביל
פושע		חייל/מלח
איש חופשי		סמל/מפקד זוטר
לורד חצר	כומר	סגן
לורד בעל אדמות	בישוף	סרן
אביר	פטריארך	רב אלוף/ מפקד צי
אביר בעל אדמות		
ברון		
דוכס		

משמעותה של הטבלה לעיל היא זו: המעמדות החברתיים האמיתיים בקרמאיקוס רשומים בעמודה הימנית. אולם לחברי הכהונה והצבא מוענק בדרך כלל הכבוד להשתייך למעמד חברתי מיוחד. למשל, סרן פעיל בצבא או בצי יקבל יחס כאילו היה לורד בעל אדמות בכל הנוגע לחברה בקרמאיקוס.

כל הזכויות, העמדות והחובות של כל מעמד מסוים נדונים בפרוט רב בחלק "החברה בקרמאיקוס"; כך גם האמצעים בהם יכולות דמויות שחקנים להשיג עמדות אלה.

הכוחות הפוליטיים בקרמאיקוס

בקרמאיקוס קיימים ארבעה מרכזי כוחות פוליטיים עיקריים. אלה הם:

האצולה. המשפחה המלכותית ומשפחות האצולה בעלות האדמות מרכיבים את קבוצת האנשים היחידה בעלת הכוח הגדול ביותר בקרמאיקוס. הם עשירים באופן יוצא דופן, וברשותם גישה לכמות עצומה של כוח אדם. העובדה כי רוב האצילים הם תיאטים, ומרבית האנשים בהם הם שולטים הינם טרלדרים, מגבילה את כוחם במידה מסוימת; דבר זה אף מגביל את יעילות שלטון האצולה.

המשפחות הטרלדריות הותיקות. לפני שקמה האצולה התיאטית היתה קיימת אצולה טרלדרית בספקולארום. היא היתה מורכבת ממספר משפחות עשירות כגון שבטי מרילנב, טורנסקו, וראדו. עושרן ירד מיד לאחר הגיעו של הדוכס סטפן לפני שלושים שנה, והוא מעולם לא חזר לשיאו הקודם. משפחות אלה מתנגדות לעובדה זו, ומשתמשות באמצעים הסבירים שנותרו להם על מנת להשיג מחדש את תהילת העבר. יש להם נאמנים ומספר תומכים, מרביתם מתוך האצולה. משפחת מרילנב מחזיקה באדמות המקיפות את ספקולארום; אין בידיהם כוח כפי שהיה, אך הם שולטים באוכלוסיה גדולה של חקלאים, ומשאילים תומכים אלה למשפחת טורנסקו. למשפחת טורנסקו בנים רבים בשלטון העיר ספקולארום, והיא יכולה להשיג לחץ פוליטי רב בדרכם. ראש משפחת ראדו, אנטון ראדו, הוא גם ראש גילדת הסוחרים, הגילדה בעלת הכוח הרב ביותר בקרמאיקוס, ומשפחת ראדו היא אחת ממשפחות הסוחרים בעלות ההשפעה הגדולה ביותר בקרמאיקוס. משפחות טרלדריות חזקות אחרות תומכות בשלוש משפחות חזקות אלה, או שהינן משתפות איתן פעולה, כאשר הדבר תואם את צרכיהם.

הגילדות. בספקולארום ישנן מספר גילדות המהוות כוח מסוים. ישנן הגילדות של הסוחרים, האומנים למיניהם, חוטבי העצים,

עגלונים, פונדקאים, ומקצועות רבים אחרים; במידה וישתפו פעולה (למשל, יחדלו מכל עבודה עד שחוק מסוים יתקבל או יבוטל), הם יכולים לשתק באופן יעיל את מרבית הפעילות הכלכלית בספקולארום ובמספר ערים אחרות.

הכהונה. בדרך כלל פועלות הכנסיות על פי טובתם של אזרחי ספקולארום. הן מספקות נחמה, מזון רוחני, ייעוץ ועזרה בנושאי מוסר. בכל אופן, הן מתערבות לעיתים בפוליטיקה, בהבעת דעה בעד או נגד נושאים מסוימים מעל דוכניהם. קיימת אמונה אצל האנשים באשר לכוהנים, ובאופן עקרוני קיימת תמיכה בהשקפותיהם. למרבה המזל, ראשיהם של הכנסייה הטרלדרית והכנסייה של קרמאיקוס הינם אנשים הגיוניים, אך כמה מן הכפופים להם אינם.

במידה ואחד הפלגים מעונין להיכנס לזירה הפוליטית, כוח פוליטי עיקרי חמישי עשוי להופיע:

הצבא. האדמירל היראקסוס, ראש הצבא, ומרבית המנהיגים הצבאיים בעלי הדרגה הגבוהה נאמנים לדוכס. בכל אופן, במקרה והיראקסוס ירד מתפקידו, או אנשים פחות תומכים יהיו בעמדות מפתח צבאיות, עשוי הצבא להפוך לכוח פוליטי חשוב, ולו רק בשל היותו איום להיפטר מן המשפחה המלכותית במידה ותביעותיו לא ייענו.

דברים אלה מורים לך על התחומים מתוכם עולים מרבית השחקנים הפוליטיים. כעת נדון במעשיהם בזירה הפוליטית.

תלונתו של דוינוס

הרי דוגמא כיצד יכולה הפוליטיקה בקרמאיקוס ליצור סיפור - בעל התחלה, אמצע, וסוף עבור חצר הדוכס סטפן ועבור דמויות שחקנים.

התחלה

דוינוס, איש טרלדרי צעיר מקלוין, ניסה במשך שבועות רבים להשיג ראיון עם הדוכס. לבסוף אושר הדבר.

דוינוס הציג את מקרהו בפני הנוכחים: לפני שלושים שנה חזו מספר בעלי אחוזות ואנשי עסקים טרלדרים כיצד אדמותיהם ועסקיהם נתפסים ונהרסים בידי פולשים תיאטים. (דוינוס הביע הבנה כי היו אלה רק מיעוט מבין המהגרים התיאטים, אך אמר כי מעשיהם עדיין היו נפשעים).

דוינוס הציע כי יורשה לבעלי אחוזות ואנשי עסקים טרלדרים, אשר נפגעו כלכלית בידי פולשים אלה, לשלם כעת מיסים נמוכים בהרבה למשך תקופה של מספר שנים, על מנת לאפשר להם לחזור לרמת העושר בה חיו לפני בוא התיאטים.

הדוכס סטפן מבטיח לשקול את ההצעה, ולברר היכן מתגורר דוינוס כך שיוכל לקרוא לו אליו כאשר יגיע להחלטה או ירצה להשיב לו. זהו סוף הראיון של דוינוס.

שה"מ יכול לתכנן שד"ש אחד או יותר היה נוכח בראיון (ראה פרטים נוספים על בית הדין הפתוח ב"החברה בקרמאיקוס"). לחילופין, יכולים הדש"ים לשמוע חדשות על הארוע ביום שלאחריו. באותו יום תתקיף גם חבורה של בריונים תיאטים את דוינוס בעודו הולך ברחוב, בהכותם אותו ובאומרם לו כי הוא כלב טרלדרי כפוי טובה וכי עליו להסתפק בעצמות ובשיירים הניתנים לו. כמובן, ניתקלים הדש"ים בהתרחשות זו טרם היפגע דוינוס יתר על המידה, וניתן לנהל קרב רחוב עם הבריונים. זוהי רק חבורה של פרחחים שיכורים המעונינת להרחיק טרלדרים מ"אזורם".

אמצע

אנטון ראדו, ראש גילדת הסוחרים (ובמעטה סוד, ראש אירגון הפושעים הידוע בכינויו "החברה הנסתרת"), רואה בדוינוס את ההזדמנות האידאלית להגביר את כוחו.

כל חיילי החברה הנסתרת מפיצים את סיפורו של דוינוס ברחובות - אלא שהם אמורים לשנות אותו מעט. בסיפור זה מופיע דוינוס בפני הדוכס עם ההצעה הבאה: שכל משפחות הסוחרים הטרלדריות ישלמו מיסים נמוכים יותר בכני לפצותן על הנזקים שנגרמו להם לפני שלושים שנה. על פי סיפור זה משועשע מאוד הדוכס סטפן מהצעה זו, ומשליך את דוינוס המסכן החוצה מארמונו.

סיפור זה מצליח ליצור את ההשפעה הרצויה של התקוממות שנאה אנטי־תיאטית בין האוכלוסיה הטרלדרית בספקולארום. או אז פותח אנטון ראדו בתוכניתו העיקרית.

הוא ממנה תיאטי הכפוף לו בחברה הנסתרת על מנת שישכור מספר שודדים ובריונים תיאטיים שירצחו את דוינוס. הוא קובע את הזמן והמקום - רחוב בין פונדקו של דוינוס ואחוזת הדוכס.

אותו איש, לבוש בבגדי עשירים, אמור ללכת אל פונדקו של דוינוס ולאמר לו כי הדוכס מבקש לשוחח עימו באופן מידי. הוא מוביל את דוינוס אל עבר הרחוב בו אורבים לו הרוצחים.

מיד לאחר מכן, מקים אדם אחר הכפוף לראדו, איש עסקים מכובד, קבוצה של 'הרפתקנים - רצוי תיאטיים וטרלדרים במעורב, ובודאי דש"ים, להם הוא מספר כי דוינוס זה עתה הובל בידי אדם המחופש לשליח הדוכס. איש עסקים זה מזהה את המתחזה כגנב ידוע.

ההשפעה בסיכומה היא כזו: הדש"ים מגיעים אל מקום התרחשות הפשע ברגע בו הם רואים את דוינוס מת מדקירות סכיני הרוצחים. סביר להניח כי ייתקפו את הרוצחים. (המתחזה כבר נעלם.) הרוצחים ימותו או ייכנעו. דוינוס מת. חבל.

בכל אופן, הצרות רק מתחילות להתגבש. בעזרת תכנון זהיר של אנטון ראדו והרגשות הציבוריים הטבעיים, מתחילים הדש"ים לשמוע דעות מכוערות ההופכות קולניות יותר ויותר ברחובות: "דוינוס רק ניסה לעזור לבני עמו להסתדר, והתיאטים הרגו אותו בשל כך." זהו נושא הדיון החם ביותר בפונדקים ובתי המרזח. ישנן התכתשויות ספורות ברחובות בין תיאטים לטרלדרים. שני בתי עסק תיאטים מוצתים - ייתכן ודש"ים עשויות להימצא בקירבת מקום ולהציל אנשים מן הבנינים הבוערים.

סוף

לדמויות פונה אמיליו הגדול (ראה חלק "הדמויות"), אשר קונה להם משקה וקושר עימם שיחה. אמיליו אומר כי "אדם בעל מעמד גבוה מסוים" (למעשה הדוכסית) חושד כי אסון זה תוכנן על ידי קושר מזימות חכם. אדם זה מעונין כי דמויות השחקנים, אשר כולן (אפילו התיאטיות) נחשבות מאוד בעיני הטרלדרים בשל נסיונן להציל את דוינוס, יחקרו ויראו כי מצב זה יכול להגיע לידי פתרון. עליהם לחקור בסביבה, ולראות כל מה שבידיהם למצוא על האנשים המעורבים ברצח, וכו'.

במהלך חקירותיהן של הדמויות מתקיימת התקוממות טרלדרית באחד מן השווקים; הדבר חייב להיות מדוכא על ידי שומרי העיר (ודמויות השחקנים גם הן, אם רצונך בכך). דעת הציבור נעשית מכוערת יותר ויותר. ישנם איומים גדלים והולכים כי אם בקשתו של דוינוס לא תתקבל כחוק, אלימות תתפשט בכל חלקי העיר. הבעיה היא, כי מרבית האנשים חושבים כי בקשתו של דוינוס היתה שסוחרים טרלדרים יישלמו מיסים נמוכים בהרבה, דבר אשר ייפגע בכלכלתה של קרמאיקוס אם יאושר.

ככל שעולה הלחץ על הדוכס, יגלו הדמויות בחקירותיהן כי תיאורו של המתחזה אשר הוביל את דוינוס אל מותו אינו עקבי. איש העסקים המכובד שסיפר לדמויות השחקנים עליו תאר אותו בצורה אחת; אדם אחר, לא בטוח לחלוטין בעצמו, חושב כי האדם נראה אחרת לגמרי. לבסוף, ייפגשו אדם אשר היה בפונדק בשעה שדוינוס הובל החוצה, אדם הסבור כי יוכל לזהות את המתחזה אם ייראה אותו שוב. באפשרותך להשתמש בכל מספר של אנשים מתוך חלק "הדמויות" לצורך זה; במיוחד יתאימו לכך יולנדה מלולן, מאגדל, או "לורד" דימיטריוס. אדם זה ישמח גם ללוות את הדמויות בחקירותיהן.

הדמויות ובעל בריתן יכולות להסתובב בעיר בעוד האלימות גואה, תוך כדי התכתשויות רחוב עם אנשים מסוכנים, עד

אשר לבסוף יזהה בעל בריתן את האדם אשר הוביל את דוינוס. הן יכולות להשתלט עליו בו במקום, ולהוציא ממנו בכוח את המידע על מעשיו, או לחליפין, לעקוב אחריו עד מקום מושבו, היכן שהוא מדווח לממונה עליו - אדם טרלדרי מן החברה הנסתרת. במקרה אחר, יכולות הדמויות להוציא את האמת מאיש העסקים אשר שיקר באשר לדמותו של המתחזה. בכל אופן, מובילה הדרך לאיש החברה הנסתרת הטרלדרית, ולאחר קרב השיא עם סכינאי החברה הנסתרת יכולות הדמויות להכריז לעולם כי היה זה טרלדרי אשר הביא למותו של דוינוס.

קיים חוסר אמונה בתחילה אך מהר מאוד יקבלו בני ספקולארום את העובדה והאלימות תתמעט.

הדמויות פיענחו את הפשע (למרות שחבר החברה הנסתרת הזה אינו יכול לספר להן מיהם הממונים עליו - הוא אינו יודע). הדמויות זכו בתשומת לבם של הדוכסית והדוכס, שלא לדבר על אנטון ראדו - שלא יינסה לנקום בהן, אך יזכור אותן לעתיד.

בצורה זו הופכת הפוליטיקה היבשה בקרמאיקוס להרפתקאות מרתקות. זכור: המטרה היחידה של הפוליטיקה במשחק זה היא ליצור מפגשים ופעילויות מעניינות בהן יוכלו דמויות השחקנים להשתתף.

הפשע בדוכסות

הפשע המאורגן אינו נחסך מקרמאיקוס, והא משפיע על הפוליטיקה. לפניך שלושת אירגוני הפשע המאורגן הגדולים ביותר בקרמאיקוס.

החברה הנסתרת

החברה הנסתרת, כפי שנזכרה לעיל, היא חברת פשע בראשה עומד באופן סודי אנטון ראדו, ראש גילדת הסוחרים. בסיסה מצוי מחוץ לספקולארום.

החברה הנסתרת היא בעיקרה עסק משפחתי בשכבותיו הגבוהות. מטרתו (באם יודעים זאת החברים מן השכבה הנמוכה, או לא) היא לשפר את העושר, הכוח וההשפעה של שבט ראדו.

החברה מנהלת מספר תאי גנבים, השודדים משפחות שאינן מבעלות בריתן של בני ראדו. יש לה מונופול על המוסר בחלקים מסוימים של העיר - במיוחד "הקן" וה"רובע העתיק". היא גובה כספי חסות מסוחרים בספקולארום; במילים אחרות, הם אומרים לבעלי רכוש, "אנו נגן עליכם מפני שודדים בעבור סכום כזה וכזה בכל שבוע." במציאות, כמובן, אם לא יישלמו בעלי הרכוש יותקפו ויהרגו על ידי שודדי החברה.

החברה מתרכזת בעיקר בסוחרים הנמצאים בתחרות עם שבט ראדו, אך מפזרת את הפשע בכל מקום אחר כך שהחשד לא יתרכז בבני ראדו.

החברה פועלת גם על מנת להשפיל את שתי המשפחות החזקות האחרות בספקר־לארום - טורנסקו ובולרוי. חברי משפחות אלה מוכים לעיתים קרובות ברחובות, מושפלים בנסיבות חברתיות וכיוצא בזה.

טבעת הברזל

טבעת הברזל הוא אירגון עבדות שבסיסו בברונות "הנץ השחור", אך יש לו תאים בכל הכפרים בקרמאיקוס.

זהו איננו עסק משפחתי - זהו אוסף של פושעים עצמאיים הפועלים יחדיו למטרת רווח משותף. העסק המרכזי הוא עבדות; תאי טבעת הברזל לוכדים אזרחים תמימים (בעיקר גברים חזקים וחרוצים ונשים יפות), מעבירים אותם באמצעים שונים לברונות "הנץ השחור", ואז שולחים אותם מטירת המוות לאומות שונות בהן העבדות חוקית. הסיכונים גבוהים, והרווחים גבוהים מאוד.

טבעת הברזל מעונינת מאוד באמצעי קסמים בכדי לרכוש עוצמה. הם צוברים לחשים חדשים לעיתים קרובות ככל אשר ביכולתם, שולחים אנשים לחקור מפלצות חדשות ואתרים של תופעות מוזרות או מכושפות.

ממלכת הגנבים

ממלכת הגנבים, שבסיסה בספקולארום הינה חברה סגורה של פורצים, המתמחה בשוד מסובך מתוך בתים מוגנים היטב. היא אחראית אך ורק לחלק מן הפשע בספקולארום, אך הפריצות בדרך כלל מבוצעות להפליא, ועל כן מהוות חלק גדול יותר מהרכילות בעיר מאשר היו צריכות להוות מלכתחילה.

פרטים נוספים אודות הממלכה, תוכל למצוא בכתוב על "מצית הלהבות" בחלק "הדמויות", ובכתוב על גילדת הגנבים בחלק "החברה בקרמאיקוס".

פשע באופן כללי

המרכיבים של הפשע - וכיצד הוא מתגלה, מדוות, נשפט ומוענש - נידונים בחלק הבא, "החברה בקרמאיקוס".

פוליטיקה וכלכלה

לבסוף, מרכיב מרכזי בפוליטיקה של קרמאיקוס מהווה זרימת הכסף. בשל סיבה זו, קיים חלק נפרד "כלכלת קרמאיקוס", הנמצא מיד לאחר הכתוב על "החברה בקרמאיקוס".

חלק זה דן בחיים בקרמאיקוס. כשה"מ, עליך להכיר אותם - על מנת להבין את הרקע, ועל מנת להיות מסוגל לענות לשאלות שיציגו בפניך השחקנים.

מעמדות בחברה

בחלק האחרון דנו במעמדות בחברה. כאן נדון בהם ביתר הרחבה.

עבריין

העבריין הוא אדם ממעמד האיש החופשי, המרצה עונש שהוטל עליו על ידי שופט בקרמאיקוס. (אצילים יכולים להפך לעבריינים גם הם, אך הם מאבדים את תאריהם. כאשר הם מסיימים את עונשם, הם הופכים לבני מעמד האיש החופשי). עבריינים בקרמאיקוס נשפטים לעבודת פרך בקבוצות אסורות בשלשלאות, לעיתים קרובות בבניית דרכים וביצורים.

חייל פשוט מן הצבא או מלח בצי, בשל היותו קשור לחובתו וללא מעמד, משתייך לאותו מעמד חברתי רשמי של העבריין. מכיוון שהחייל והמלח אינם עבריינים, ולוחמים עבור קרמאיקוס מרצונם החופשי, הם אינם מקבלים יחס רע (מכונים בכינויי גנאי, מקבלים יריקות, סופגים עלבונות) מידי האוכלוסיה הממוצעת, כפי שהעבריינים עשויים לקבל.

האיש החופשי

מעמד האיש החופשי מהוה יותר מ־98% מן האוכלוסיה בקרמאיקוס. אלה הם האנשים הרגילים; ייתכן והם חקלאים חסרי כל או סוחרים עשירים, אשר פשוט מעולם לא קיבלו תואר אצולה.

אנשים חופשיים מכונים בשמותיהם. איש חופשי במעמד בעל חשיבות יכונה בד"כ "אדון" או "גברת". אנשים חופשיים מעין אלה כוללים בתוכם את ראשי הערים, שרים, שגרירים, גיבורים בעלי שם וכיוצא בזה; אם אין להם תארים אחרים הם יכונו "אדון [שם]" או "גברת [שם]". אצילים אדיבים יפנו אל אנשים אלה בכינויים הללו; אציל (מלבד בן משפחת המלוכה) שלא יעשה כך יחשב בודאי גס רוח.

סמלים בצבא ומפקדים זוטרים בצי הינם במעמד איש חופשי. בדרך כלל פונים אליהם בתוספת דרגותיהם.

לורד/ליידי חצר

זהו המעמד הנמוך ביותר של האצולה הניתן על ידי הכתר. אין הוא מעניק כל אדמות למקבלו. בדרך כלל הוא מוענק כפרס על שירות: אדם אשר מילא משימה מיוחדת עבור אציל; יישלח האציל מסמך לדוכס הממליץ על אדם זה; הדוכס יעניק לאדם תואר לורד חצר.

נושא כלים - עוזר לאביר ומתלמד שלו - מוענק לו תואר לורד חצר. על האביר רק לשלוח מכתב לדוכס על מנת שיוענק לנושא הכלים תואר זה.

במונחי המשחק, דמות בעלת תואר זה נחשבת כבת אצולה (אפילו אם זוהי אצולה ממעמד נמוך). במהלך מסע יקבל הלה יחס מכובד יותר מצד אצילים מקומיים; במקום לזרוק אותו חזרה אל הרחוב, ייתכן ויתנו לו ארוחה ומקום לינה ללילה, למשל.

משפחתו ויורשיו של לורד או ליידי חצר אינם מרויחים מפרס זה. בעלה של ליידי חצר, למשל, אינו מקבל תואר באופן אוטומטי. כאשר מת לורד חצר, מת התואר יחד עימו; הוא אינו עובר בירושה.

אל לורד וליידי חצר פונים כ"לורד [שם או שם משפחה]" או "ליידי [שם או שם משפחה]". למשל, זוגרב יארול ייקרא "לורד זוגרב" או "לורד יארול". לנושאי כלים פונים כ"לורד/ליידי [שם]" אך בדר"כ פונים אליהם כ"נושא הכלים [שם]". למשל, נושא הכלים של סר רטמרון, קרייג, ייקרא "לורד קרייג" או "נושא הכלים קרייג".

גברים ונשים שהגיעו למעמד כמורה זוכים ליחס דומה ללורד החצר; בכל אופן, לא ניתן להם תואר ממשי. דרגת סגן בצבא או בצי נחשבת כג'נטלמן ומקבלת תואר לורד חצר. בדרך כלל פונים אליהם כ"סגן" אך ניתן לפנות אליהם כ"לורד [שם]".

לורד חצר הקונה רכוש אינו הופך באופן אוטומטי ללורד בעל אדמות. כל אחד יכול לקנות רכוש; על מנת להיות בעל אדמות, עליך לקבל אחוזה מידי הדוכס.

לורד/ ליידי בעלי אדמות

זהו המעמד הנמוך ביותר של אצולת בעלי האדמות בקרמאיקוס. כאשר ניתן תואר זה הוא תמיד מלווה במתן אחוזה. ייתכן והאחוזה תהיה קטנה - כפר אחד ומספר אדמות סביבו, למשל, או אפילו אדמות ללא אוכלוסיה כלל - אך היא שייכת ללורד או לליידי בעלי האדמות, וכך גם כל התושבים בתחומה (באופן תיאורטי, מלבד אלה בעלי תואר גבוה יותר) הופכים נתינים של הלורד או הליידי בעלי האדמות.

בת זוגו של לורד בעל אדמות הופכת באופן אוטומטי להיות ליידי בעלת אדמות, ובן זוגה של ליידי בעלת אדמות הופך באופן אוטומטי להיות לורד בעל אדמות, בתחומי אותה אחוזה. יורש הלורד/ליידי בעלי אדמות מקבל באופן אוטומטי את התואר אם שני הוריו נפטרו או ירדו משלטונם.

במושגי המשחק, ניתן ללורד בעל אדמות ולליידי בעלת אדמות יחס כבוד כמו ללורד או ליידי חצר. בכל אופן, התואר מלווה באחוזה; הלורד בעל האדמות שולט (ואחראי) לאוכלוסיה של אנשים רגילים. ההגנה עליהם מפני צרות, שמירה מפני גורמי צרות ופושעים בתוכם, ושמירה על האחוזה כנגד מזימות אויב או תהפוכות פוליטיות, נותנים רעיונות מספר להרפתקאות ברמות המתקדם ומעלה.

ללורדים בעלי אדמות יש לפנות כ"לורד [שם משפחה]" או "ליידי [שם משפחה]". בכל אופן, יכולים אצילים לפנות ללורד בעל אדמות על פי שם אחוזתו. למשל, לורד לייב דרומילוב, מאחוזת דמיטרוב, יכול להיות מכונה "לורד דרומילוב" על ידי כולם, או "דמיטרוב" על ידי אציל אחר.

כוהן שקודם למעמד בישוף מקבל יחס כבוד שווה ערך ללורד בעל אדמות, אך אינו זוכה בתואר רשמי. אותו הדבר נכון לגבי קצין צבא במעמד סרן. על אף שאין מוענק לו כל פרס רשמי עבור היותו סרן, מקבל הקצין מעמד של לורד חצר כאשר הוא הופך סגן.

אביר

האבירות הינה מעמד הזוכה ליחס כבוד גדול, והניתן לגברים ונשים שלחמו היטב ולאורך זמן בשרות הכתר (ועשו מעשים טובים באופן כללי).

בן זוגו של האביר מקבל באופן אוטומטי מעמד לורד או ליידי חצר. נושאי כלים של אביר מקבלים גם הם מעמד של לורד או ליידי חצר. ילדיו של האביר, אם הגיעם לגיל 21 שנים, יקבלו תואר לורד או ליידי חצר.

כאשר דמות מקבלת תואר אבירות במהלך מערכה, היא מקבלת זכויות וחובות מסוימות. היא איננה חייבת לציית לתקנות הנשק המקומיות בעיר זו או אחרת. היא יכולה לדרוש מחסה מכל אדם (במילים אחרות, היא יכולה לדרוש מחסה ללילה עבורה ועבור חבורה קטנה - לא יותר משישה אנשים - מכל אדם, אפילו הדוכס). האביר אינו חייב לשלם בעבור המחסה, אך עדיף כי יעשה כן - או יחזיר טובה לנותן המחסה. סרוב מתן מחסה לאביר הוא מעשה נגד חוקי הדוכס, כפי שיוסבר בהמשך. בכל אופן אנשים תמיד יבואו אל האביר בבקשת עזרה - לחיסול חיות פרא התוקפות את אחוזותיהם, להשמדת אביר שסרח, וכו', ומוטלת עליו האחריות לבצע משימות אלה עבור האנשים הנזקקים.

אל האביר יש לפנות "סר [שם]" (עבור גברים) ו"דיים [שם]" (עבור נשים). ניתן לפנות לאביר גם כ"סר האביר" או "דיים האבירה".

כוהן שקודם למעמד פטריארך, מוענק לו יחס שווה ערך לאביר. אותו הדבר תקף באשר לרב אלוף בצבא או מפקד הצי.

כמו אצל לורד החצר, אביר שקונה רכוש אינו הופך באופן אוטומטי לאביר בעל אדמות.

אביר בעל אדמות
לאביר בעל אדמות ישנן כל הזכויות והחובות של לורד/ליידי בעלי אדמות ושל אביר.

בן זוגו של אביר בעל אדמות הופך ללורד או לליידי בעלי אדמות. ילדיו של אביר בעל אדמות הם בעלי תואר לורד או ליידי חצר מלידתם. נושאי הכלים של אביר בעל אדמות הם לורד או ליידי חצר. יורשו של אביר בעל אדמות, במקרה והוא אביר בעצמו בשעה שהוריו מתו או ירדו משלטונם, הופך לאביר בעל אדמות. אם יורשו של אביר בעל אדמות אינו אביר בשעת מותם של הוריו או כאשר ירדו משלטונם, יהפך/תהפך ללורד או לליידי בעלי אדמות.

על האביר בעל האדמות מוטלות חובותיהם של לורד בעל אדמות ואביר כאחד, כפי שצויין לעיל. בהיותו אביר בעל אחריות לגבי אחוזתו שלו וכבודה של קרמאיקוס כולה, מהווה הדבר עיסוק מרוכז המאפשר פתח להרפתקאות רבות.

אל אבירים בעלי אדמות יש לפנות בדיוק כמו אל אבירים רגילים. בכל אופן, נתן לפנות לאביר בעל אדמות גם בשם אחוזתו, אך ורק בפי בני אצולה. למשל, סר רטמרון מאחוזת "קצה" יכונה "סר רטמרון", "סר האביר" או, על ידי בן אצולה, רק "קצה".

ברון/ברונית
הברונות הינה תואר המוענק לאצילים אשר הוכיחו כי ביכולתם לשלוט באחוזות באופן מתאים, והם נאמנים דיים על מנת לקבל את התואר מיד מתחת למשפחת המלוכה.

כיום, על הדמות להיות לורד בעל אדמות או אביר בעל אדמות לתקופה של זמן (לפחות חמש דרגות ניסיון) על מנת שהדוכס ישקול מתן תואר ברונות. רעייתו של הברון היא ברונית; בעלה של הברונית הוא הברון. לילדיהם של הברון או הברונית מוענק תואר לורד או ליידי חצר מלידתם. יורש אחוזת הברון חייב להיות מאושר לתואר ברון על ידי הדוכס עם מות הוריו או ירידתם מן השילטון; אם הדוכס מאשר את התואר, הופך היורש לברון החדש; אם הדוכס אינו מאשר זאת, הופך היורש ללורד בעל אדמות (ולאדם מאוד לא מאושר).

אצילים בדרגת ברון מכונים "ברון [שם משפחה]" או "ברונית [שם משפחה]"; על ידי אצילים אחרים הם יכולים להיות מכונים גם על פי שם אחוזתם. למשל, הברון שרליין האלארן מאחוזת "ספ", יכונה "הברון האלארן," "הפטריארך שרליין" (מכיון שהוא כוהן הכנסיה של קרמאיקוס), או בפי אצילים אחרים "ספ".

דוכס/דוכסית
שליטי קרמאיקוס נושאים את התואר דוכס/דוכסית. על אף שמרבית הדוכסויות מהוות חלקי ממלכה גדולה, הרי שהדוכסות הגדולה של קרמאיקוס הינה אומה עצמאית ועל כן תואר הדוכסות הוא הגבוה ביותר.

באופן תיאורטי, ילדיהם של הדוכס והדוכסית מקבלים תואר לורד וליידי חצר מלידתם. למעשה, ניתן להם יחס שווה ערך לברונים. כאשר אחד הילדים נקבע כיורש, הוא הופך ללורד בעל אדמות - הוא השליט של ספקולארום, הפועל יחד עם ראש העיריה ולומד לשלוט בקנה מידה קטן לפני שיקבל על עצמו תואר דוכסות מלא על חובותיו.

אנשים בעלי תואר דוכסות יכונו "הדוכס [שם]" או "הדוכסית [שם]" או "הוד מעלתו". בקרמאיקוס ייתכן כי יפנו אליהם כמלכים - "סייר" (לדוכס בלבד), או "מלכי".

מעמדות חברתיים חסרים
ישנם מספר מעמדות חברתיים נמוכים שאינם קיימים בקרמאיקוס - בעיקר משום שלדוכס סטפן היו סיבות אישיות או פוליטיות לבטלם. אל הם:

עבד. הדוכס סטפן אינו תומך בעבדות, ועל כן העבדות הינה מחוץ לחוק בקרמאיקוס. הדבר הקרוב ביותר לכך שניתן למצוא הוא העבריין, אשר עליו לעבוד כעבד במהלך ריצוי עונשו. בכל אופן, עם תום תקופת ריצוי עונשו, העבריין הוא אדם חופשי. עבדים שהובאו לדוכסות אינם נחשבים כרכוש; אם הם מצליחים לברוח מאדוניהם, הם חופשיים. (עבדים על גבי אוניות עוגנות בקרמאיקוס, אם מעולם לא ירדו ליבשה, נחשבים כיוצא דופן; הם נשארים כ"מטען"). עבדים קיימים בברונות "הנץ השחור".

צמית. סטפן אינו תומך גם בשיעבוד אנשים לאדמות אותן הם מעבדים, ועל כן לא קיימים צמיתים - אנשים שאינם יכולים לעזוב את ביתם בלי אישור אדון האזור. על אף זאת, אוכלוסיית ברונות "הנץ השחור" ברובה הינה בדרגת צמית.

רוזן. מעמד אצולה זה הוא מעל הברון אך נמוך מן הדוכס. כיון שקרמאיקוס כה קטנה באוכלוסייתה, וכוללת (עד כה) ארבע ברונויות בלבד, הדוכס לא ביסס עדיין מעמד של רוזנות. לכשתגדל האומה בשטחיה ויתווספו אליה ברונויות, יעלה הדוכס את הברונים הנאמנים לו יותר לדרגת רוזנים.

מלך. סיבותיו של הדוכס סטפן להמנע מקבלת תואר מלך מצוינות בהיסטוריה. על אף זאת, כאשר הדוכסות תהיה מאוכלסת ומוגנת טוב יותר, בסופו של דבר, מתכוון הדוכס סטפן להכתיר עצמו באופן רשמי כמלך האומה.

כיצד מטפסים הדש"ים בסולם המעמדות
במערכה שלך סביר להניח כי הדש"ים יהיו מעוניינים לטפס במעמדם החברתי - מאדם חופשי אל מעמד הברון (או אולי אף למעלה מכך).

כיצד נעשה הדבר? הבה ונראה.

אדם חופשי
כמעט כל הדש"ים שלך יתחילו במעמד אדם חופשי. בטבלת "מעמד חברתי של המשפחה" מתוך חלק "רקע לשחקנים," גילגלו הדמויות את מעמדן החברתי של משפחותיהן; כל מי שגלגל מ־01 עד־85 או 96 עד 97 מתחיל דרכו כאדם חופשי. אם דמות גלגלה 86 עד 95 או 98 עד 00, היא מתחילה דרכה כלורד חצר.

באופן טבעי, מרבית הדש"ים לא תהינה מרוצות מהעובדה שייתכן וישארו במעמד איש חופשי.

לורד חצר
מתוך הנחה שהדמויות שלך לא גלגלו 86־95 או 98־00 ב"מעמד חברתי של המשפחה," עליהן לקבל את התואר לורד חצר בזכות מעשה שרות כלשהוא עבור הכתר או אציל אחר.

אם יש באפשרותך, נסה להעניק לד"ש הראשון את פרס התואר לורד חצר כאשר אינו מצפה לכך.

ברבות מהרפתקאותיהן יעזרו הדש"ים (באופן ישיר או עקיף) למספר אצילים מקרמאיקוס. עם תום הרפתקה מעין זו, דאג שאציל מסוים זה יקרא לד"ש אליו, ומבלי התראה מוקדמת, יעניק לו את פרס לורד החצר. הוא הורשם מאצילותו ואדיבותו של הגיבור, כתב לדוכס על מעשיו, והדוכס הגיב בהענקת תואר לורד חצר לגיבור.

עליך להדגיש את העובדה, כי זהו דבר שטוב לקבלו, אך לא טוב דיו על מנת שהד"ש כולן תצאנה מעורן כדי למהר ולקבלו. אי קבלת הפרס לא תימנע מהן קבלת פרסים גבוהים יותר, ואם עזרו לאצילים מקרמאיקוס רק בכדי לקבל פרס, האצילים הללו לא ירחשו כל כבוד כלפיהם.

לורד בעל אדמות, אביר, אביר בעל אדמות

אלה הם הפרסים שניתנו לד"שים בדרכן להיהפך לברונים. כמה מהן לעולם לא ישיגו מעמד ברון; עבורן יהיו אלה הפרסים שיוותרו להן תמיד.

כאשר יגיעו הדמויות לדרגת התואר (דרגה תשיעית), יוכלו בני משפחת המלוכה ואצילים אחרים בקרמאיקוס להתיחס אליהן כראויות לתואר גבוה יותר - אם השתתפו בהרפתקאות בקרמאיקוס לאורך זמן. (מבקר מארץ אחרת לא יקבל יחס שווה לזה אלא אם התישב בקרמאיקוס למספר שנים).

הקריטריונים לקבלת תארים אלה הינם:

אם הדמות (א.) הגיעה לדרגת התואר, (ב.) הפגינה נאמנות בלתי נתנת לערעור כלפי משפחת המלוכה של קרמאיקוס, (ג.) ידוע כי השתתפה לפחות בשתי הרפתקאות בעלות חשיבות עבור הכתר, (ד.) נחשבת מתאימה לניהול אחוזה, או אז ניתן להתיחס אליה כמועמדת אפשרית לקבלת תואר לורד בעל אדמות.

אם הדמות עונה על קריטריונים (א), (ב), (ג) שצוינו לעיל, ואינה מסוגלת לנהל אחוזה, אך (ה) היא ידועה מאוד ביכולת הלחימה שלה, או אז תחשב מועמדת לתואר אבירות.

אם הדמות עונה על קריטריונים (א) עד (ה) כולם, או אז תחשב כמועמדת אפשרית לקבלת תואר אביר בעל אדמות.

הגדרת התנאים

לפני שנמשיך בתאור הדרך בה ניתן לזכות בתארים אלה, מוטב שנגדיר מספר מן התנאים המוזכרים לעיל.

נאמנות בלתי ניתנת לעירעור: יש להבטיח כי הדמות לא ביצעה כל פעולת בגידה כנגד הכתר (עליהם לא הוכח כי הינה חפה מפשע); על הדמות להוכיח את רצונה להשתתף בהרפתקאות ואף למות למען הכתר.

הרפתקאות בעלות חשיבות רבה: אלה הן הרפתקאות הנושאות חשיבות רבה עבור משפחת המלוכה. הרפתקאות מעין אלו עשויות לכלול בתוכן הפחתת פעולות ברונות "הנץ השחור", הגנה על בני משפחת המלוכה מכל פגע, ופתרון קשיים פוליטיים העלולים לגרום נזק רב למשפחת המלוכה. בן משפחת המלוכה חייב להיות מודע להשתתפות הדמות בהרפתקה זו על מנת לעזור למאמצי הדמות להשיג תואר אצולה. מספר מהלכים בפרק ההרפתקאות מסומנים בכוכב (*); אלה הן הרפתקאות בעלות חשיבות רבה.

התאמה לניהול אחוזה: זהו קריטריון הפכפך. באופן בסיסי, אסור לדמות להפגין תכונות מעין אלה: ניצול הכפופים אליה, החלטות טפשיות הגוררות אסון, פרצי כעס אלימים כרוניים, התנהגות מרושעת רבה וכו'. בקיצור, אם אתה כשה"מ חושב שהדמות מסוגלת להיות מנהל מתאים לחלקת אדמה, הרי שהמשפחה המלכותית חושבת כך גם היא.

יכולת לחימה ידועה: זוהי שאלה הפכפכה גם כן. תוכל להניח שלוחם (או גמד, אלף, או זוטון) אשר הגיע לדרגת התואר מפורסם מאוד ביכולת הלחימה שלו. כהן, שהגיע לדרגת התואר וביצע לחימות רבות, יהיה גם הוא מפורסם בשל כך. גנב, שחובה עליו לבצע לחימות רבות - לחימה פנים אל פנים, ולא נעיצת סכין מאחור - על מנת שהאוכלוסייה הרגילה תכיר בו כלוחם גדול. קוסמים לעולם אינם ידועים ביכולת לחימה. (כתוצאה מכך, לעולם לא ייהפכו אבירים או אבירים בעלי אדמות. בכל אופן, אין הדבר מונע מהם להפוך לברונים).

השגת התארים

כאשר אתה יודע מהו התואר אותו מועמדת הדמות לקבל, תוכל להראות לה כיצד להשיג את התואר.

אם הדמות מועמדת לאבירות פשוטה, דאג שתקרא אל הדוכס עם סיומה של הרפתקה בעלת חשיבות (או הרפתקה המעוררת שיחה בדוכסות). הדוכס יעניק תואר אביר לדמות בחצרו, בצורה המתוארת ב"טקסים" להלן.

באשר לדמויות המועמדות לתואר לורד בעל אדמות או אביר בעל אדמות: כל דמות תפנה אל הדוכס בהצעה כי היא, הדמות, תוענק לה הזכות לבנות אחוזה ולהחזיק בה, או שהדוכס יחליט כי הגיעה העת לדון בנושא זה.

בנקודה זו, חייב אתה כשה"מ, להחליט היכן תמצא אחוזת אותה דמות... ומה הן המשימות המוטלות עליה על מנת להשיג תואר אציל בעל אדמות השולט באחוזה זו.

משימות, דוגמא I

הדוכס עשוי לומר לדמות כך: "בנה את אחוזתך על נהר כרוט, עשרים מילין מצפון מערב למבצר ריברפורק. אנו זקוקים לקהילת בני אדם חזקה במקום זה, על גבול אזור חמשת הפלחים. אם תוכל לבנות את אחוזתך, לבסס אותה, ולהגן על קהילתך מהיצורים באזור במשך שנתיים, או אז אעניק לך תואר מלא לאחוזתך."

בנקודה זו, נתון הדבר לדמות לארגן את כל הפרטים באשר להשגת מתישבים ועובדים, בניית האחוזה, וכיו"ב.

אם אין ברשותו הכסף לבנות את האחוזה, עליך לתת לו מספר הרפתקאות באזור אחוזתו אשר יתנו לו את ההזדמנות להשיג את הממון הדרוש. אין מדובר במתן כסף חינם - הרפתקאות אלה צריכות להיות מסוכנות ככל היותר.

הוא נמצא ברשות עצמו בכל הנוגע לחיפוש מתישבים באחוזתו. הוא יכול לנסות פרסום מודעות - חבל ארץ חקלאי, חופשי, בקהילה חדשה, הזדמנות טובה לאמיצים שביניכם - ולראות כמה אנשים יהיו מעונינים. ייתכן ויהיו לו מספיק תומכים וחברי תומכים על מנת לאכלס את המקום במספר קטן של אנשים בלי מאמץ גדול מדי. למרות זאת, בכל דרך בה תארגנו את הדבר על המשימות בהן תלויה בניית אחוזתו להיות ספורות ורבות אתגר, כך שאם וכאשר יצליח, יידע כי השיג דבר מה מיוחד.

משימות, דוגמא II

ייתכן כי דמות שחקן גילגלה מוצא של "משפחה עשירה או עשירה מאוד בעלת תואר" על טבלת המעמד החברתי, והחלטת כי הדמות הינה יורשת אחוזת המשפחה.

אם כך הדבר, הרי המאורעות: הורי הדמות נפטרים או יורדים משלטונם. הדמות חייבת לחזור לאחוזתה ולקבל על עצמה את חובות המנהיגות. שם הוא למד כי האחוזה נמצאת בקשיים עצומים, ועליו לפתור את כל הבעיות לפני שהדוכס יעניק לו את תואר הוריו.

אילו הן הבעיות? ובכן, אחיה או דודנה המרושע של הדמות סובר כי הוא צריך להיות יורש האחוזה במקומה (ויבצע כל תרגיל מלוכלך כדי לגרום לדוכס לחשוב שדמות השחקן אינה מסוגלת לבצע את חובותיה). סוג של מפלצת מתעמרת בכפריים. מחלה בלתי צפויה מתקדמת משדה לשדה, מחסלת את היבולים ומביאה את האחוזה עד סף אבדון...

שוב עליך להרכיב רשימה מספקת של משימות והרפתקאות בעבור הדמות. אם היא וחבריה יכולים לעמוד בהם, האחוזה תהיה שלה - אך זו צריכה להיות משימה לא קלה.

אצילים בעלי אדמות דמויי אדם

עד כה, כל האצילים בעלי האדמות בקרמאיקוס הם בני אדם. ישנם מספר אדונים אלפים ומנהיגי שבטים ננסים וגמדים בדוכסות, אך מעולם לא ביקשו שתואריהם יאושרו על ידי הדוכס בן האדם.

ד"ש דמוי אדם יכול לבנות את אחוזתו מבלי לעבור את כל הקשור לדוכס אם (א.) ניתנה לו רשותה של החמולה, ו־(ב.) הוא עומד לבנות אותה בשטחים הקשורים כבר לחמולות של דמויי אדם (כלומר, היערות ממערב לקלוין עבור האלפים, מרגלות ההרים הצפוניים עבור הגמדים). זוטונים אינם בעלי קרקעות בקרמאיקוס.

דמות של דמוי־אדם יכולה לבנות את אחוזתה בדומה לבני האדם רק אם הינה מיודדת עמם יותר מאשר עם דמויי האדם. לדוגמא, גמד שמוצאו מחוץ לקרמאיקוס, אשר בלה שנים רבות בדוכסות בשרות נאמן לדוכס, עשוי לבקש לבנות את אחוזתו כמנהג בני האדם, תחת עינו הפקוחה של הדוכס. בנסיבות אלה, יעניק לו הדוכס אותן הזדמנויות כמו כל נתין אנושי אחר. הגמד

עדיין יבנה קהילת גמדים, אך היא תכלול בעיקר זרים כמותו המעוניינים להתאחד לחמולה אחת.

ברון

דמות בעלת תואר לורד בעל אדמות או אביר בעל אדמות עשויה להיות גם מועמדת לתואר ברון.

על מנת להפוך לברון, על הדמות לתפקד כלורד בעל אדמות או אביר בעל אדמות לפחות במשך חמש דרגות נסיון. (יתכן ותוכל להחליף תקופה זו במידת־זמן אחרת - למשל חמש שנים של השתתפות פעילה בעולמות־משחק.)

עליו להיות נאמן לדוכס ולתפקד כשליט טוב (ללא ניצול לרעה של הכפריים בשליטתו, ללא כשלונות בולטים של הכלכלה המקומית כתוצאה משלטונו, וכו'.).

אם תנאים אלה מתמלאים, או־אז, לאחר סיומה של הרפתקה גדולה וחשובה הנוגעת לדוכס (כגון מלחמה באומה אחת, או גרוש איום גדול שניצב בפני קרמאיקוס), יעלה הדוכס את הדמות למעמד ברון.

שים לב כי מספר ברונים שהנם דבש"ים לא היו צריכים לחכות עד דרגה 14 או יותר על מנת שיקבלו תואר ברון. התואר הוענק להם כאשר הדוכס סטפן החל לשלוט בקרמאיקוס (שרליין, בולרוי, פון הנדריקס) או שהינם ילדיהם של ברונים שנפטרו או פרשו לגמלאות (קלוין).

אל תניח לדש"ים לקנא באנשים מן הקטגוריה הראשונה; הזכר להם כי הדברים היו שונים בראשית דרכה של קרמאיקוס, וכי סביר להניח כי גם הדמויות יגיעו לשם בסופו של דבר.

באשר לקטגוריה השניה - יתכן וכבר קבעת שדמות הינה יורשת אפשרית של אחוזת ברון. ישנן שלוש דרכים להגיע מצב זה.

ראשית, תוכל לקבוע כי הדמות תירש את האחוזה לכשתגיע לדרגה התשיעית (שם) - אך הדוכס, מכיון שאינו מכיר היטב את הדמות, לא יאשר את תואר הברון, ועל הדמות להשאר לורד בעל אדמות או אביר בעל אדמות לעת עתה.

שנית, תוכל פשוט להשאיר את הורי הדמות בריאים ושלמים עד אשר תגיע לדרגה 14. אם הדמות מעונינת לרשת את האחוזה, עליה להשאר בסביבה. אם אינה מעונינת בכך, תוכל לצאת מן האזור ולנסות להקים אחוזה חדשה בדרך שתוארה לעיל... אך היא לא תתחיל במעמד ברון, אלא כלורד בעל אדמות או אביר.

שלישית, תוכל פשוט לעקוף את החוקים ולהתיר ליורש של ברון או ברונית לקבל תואר ברון לפני הגיעו לדרגה 14, אם הוריו נפטרו או ירדו משלטונם (כמו מקרהו של הברון דזמונד קלוין השני). אל תעשה זאת אם סביר להניח שהדבר יגרום התנגדות בקרב השחקנים; עשה זאת אם הדבר נוח עבורך למטרת קידום העלילה.

דוכס

ישנן רק שלוש דרכים בהן תוכלנה דמויות שחקנים להפוך לדוכס או דוכסית בקרמאיקוס.

(1) יתכן והדמות גלגלה 00 בטבלת המעמד החברתי של משפחתה, דבר המורה על השתייכותה למשפחת המלוכה. אם במרוצת שנות המשחק ימותו יורשי הכתר האפשריים האחרים או ברור כי אינם מסוגלים לשלוט, או־אז קיים סיכוי כי הדמות תגיע לכך. מיד עם הגיעה לכס המלוכה, עליך לתת לדמות הרפתקה עצומה, בה היא תמצא עצמה בסכנה המאיימת לגרום לאובדן הכתר, כמו גם הראש עליו הוא מונח.

(2) הדמות יכולה להנשא ליורש הכתר. גם אדריאנה וגם ואלן יכולים להגיע לשלטון בקרמאיקוס; אפילו ג'סטין או לורד אלקסיוס מועמדים לכך, אם קודמיהם יהרגו. על אף זאת, המשפחה המלכותית נבונה למדי; לא יקשה עליהם להבחין אם דמות מחזרת אחר אחד מבני המשפחה על מנת להשיג את הכתר, או שהדבר נעשה מתוך חיבה אמיתית.

(3) הדמות יכולה להתמרד ולכבוש את הכתר בכוח. אם נניח לרגע בצד את המוסריות המפוקפקת שבלקיחת השלטון מידי שליט צדק המושל בחוכמה רבה, זוהי משימה קשה ביותר. בכל אופן, יתכן כי המערכה שלך תהיה מלאה ברשע באורח יוצא דופן, או שבחרת לפרש אחרת את אופיה של המשפחה המלכותית (יתכן שבמערכה שלך לא יהיה הדוכס סטפן שליט כה חכם כפי שהוא מוצג כאן). בכל מקרה, כל תהליך ההתקוממות (המרדת הכפריים, ארגון צבאות, לחימה בקרבות, כיבוש עמדות מפתח צבאיות, אספקת מזון ונשק לצבאות לאורך זמן, התמודדות עם לחצן של ממשלות זרות, מאבק בגורמים בעלי יכולת צבאית עצומה, וכיו"ב) יספק הרפתקאות רבות לאין ספור ולאורך מספר דרגות נסיון; זו יכולה להיות מערכה הרפתקנית במיוחד.

כוהנים, קוסמים, גנבים

אחוזות עבור כוהנים, קוסמים וגנבים בקרמאיקוס לא נערכות בדיוק כפי שקראת בערכות המתקדם והמומחה. להלן מספר פרטים:

כוהנים

הרעיון של "אחוזת כוהנים" הוא רעיון מוזר למרבית בני קרמאיקוס. הכוהנים בדוכסות הגדולה אינם מתאגדים בדרך כלל יחדיו ובונים מבצרים חזקים רק כדי להיות קבוצת כוהנים מצויידת היטב.

ישנם שלושה סוגי אחוזות שדמות כהן עשויה לבנות בקרמאיקוס:

(1) *אחוזה.* אין כל סיבה מדוע לא תוכל דמות כהן לשאת תואר אצולה ולשלוט כלורד בעל אדמות או אביר בעל אדמות. למעשה, ברונויות סף וקלוין נשלטות על ידי כוהנים, סף על ידי הפטריארך שרליין (ברון האלארן) וקלוין על ידי הברון קלוין (פטריארך דזמונד). יתכן ושליט כהן בעל אדמות יתלבט בין נאמנותו לפילוסופית הכהונה שלו ובין חובותיו כלפי הדוכס, אך בשני המקרים לעיל לא קיימת בעיה זו.

(2) *כנסיה.* יתכן והכהן לא יבקש לשלוט באחוזה; שאיפותיו לא יהיו כה גבוהות. במקרה כזה, לא תחשב הדמות בעיני הדוכס כמועמדת לתואר אצולה בעלת אדמות. בכל אופן, תוכל הדמות לבנות כנסיה בכל מקום בקרמאיקוס הזקוק לכך. כל שהיא זקוקה הוא אישורו של מנהיג הכנסיה. הכנסיה יכולה להיות מבוצרת, אם מדובר באזור הדורש זאת (בלולן, בשטחי הפרא, וכו'); בכל מקרה, לא תוכל דמות הכהן לשכור לוחמים יותר מכפליים כמות הכהנים בכנסיה זו. כשה"מ, מוסווה כראש הכנסיה של הדמות, עליך למנוע מן הדמות בנית מבצר מחופש לכנסיה כאשר אין בו צורך.

(3) *מסדר צבאי.* מסדר גריפון, בו נדון בהמשך, הינו מסדר צבאי בכנסיה של קרמאיקוס. למסדרים צבאיים אחרים ישנה אחוזה, בעוד שלזה אין. אם רצונה בכך, תוכל הדמות להציע הקמת מסדר צבאי עבור ראש הכנסיה שלה. גרום לכך שהדמות תציג טיעון מספק בכדי להקים מסדר מעין זה; אם היא מביאה טיעון כזה, תן לה את ההזדמנות. הדמות יכולה להקים אחוזה צבאית באחד משטחי הפרא המסוכנים של קרמאיקוס, כבסיסו ומקום אימוניו של המסדר החדש; הרשות ניתנת לה על ידי הדוכס ועל ידי ראש הכנסיה שלו, והיא נמצאת תחת עינם הפקוחה של השניים. אם רצונך בכך, תוכל הדמות גם לפעול למען השגת תואר אצולה בעלת אדמות.

קוסמים

קוסם רשאי להקים את מגדלו בדיוק כפי שמתואר בערכה למתקדם. הדוכס לא יציב כל קושיות באשר למגדל וליושבו, ובדרך כלל יתעלם מקיומו; לקוסם לא ינתן כל תואר ולא יהיה כפוף לו איש (מלבד עוזריו האישיים).

בכל אופן, אין כל סיבה מדוע לא יוכל קוסם להשיג תואר אצולה בעלת אדמות בדיוק באותה הדרך בה ישיג זאת לוחם או

כל דמות אחרת. הנה לו לפעול על פי הקווים המנחים שצויינו לאצולה בעלת אדמות; הוא יוכל להשיג זאת ככל דמות אחרת.

גנבים

גנב יוכל לבנות את מקום מחבואו כחלק מהגילדה שלו, בדיוק כפי שמתואר בערכה למתקדם.

בכל אופן, גם הוא יוכל להשיג תואר אצולה בעלת אדמות ככל דמות אחרת.

אחרי הכל, דמות הגנב אינה באה עם המילים חקוקות על מצחה : "זהירות: גנב." עבור רוב האנשים הוא רק הרפתקן העוטה שריון קל יותר ונושא נשק קל יותר. רוב האנשים, ובכלל זה בני המשפחה המלכותית, לא ידעו שהוא גנב.

לכן, יוכל להפוך ללורד בעל אדמות, אביר, אביר בעל אדמות, ואף לברון.

אם הוא חבר פעיל בגילדת הגנבים, סביר להניח כי חבריו ירצו להשתמש באחוזתו כבסיס למבצעיהם. יתכן והוא ירצה בכך: אחוזתו תשמש גם כמחבואו. יתכן ולא ירצה בכך: במקרה כזה, יש ברשותנו הרפתקאות מרתקות בנוגע לדמות בעלת המוסר החדש, המנסה להשתחרר מגילדת הגנבים.

טקסים ושבועות

בנוגע להשגת תארים של אצולה נותרו לנו עוד שני נושאים לדיון: טקסי ההענקה, ושבועות האמונים.

טקסים

לכל תואר אצולה ישנו טקס המיוחד לו: כאשר דמות עומדת להיות מועלת לדרגה חדשה של אצולה, עליה לעבור את הטקס המתאים.

לורד החצר, כזכור, פשוט נקרא בפני האציל אשר המליץ על העלאתו בדרגה; האציל מודיע לו על השינוי במעמדו (או במקרה של חגיגה או ארוע אחר, יכריז על כך הכרוז בפני הנוכחים); לדמות ניתנת מגילה כתובה בכתב אמן וחתומה בידי הדוכס, וכעת היא לורד חצר.

המועמד ל**לורד בעל אדמות**, עם סיימו בהצלחה את המשימות שהוטלו עליו על ידי הדוכס, נקרא בפני הדוכס והדוכסית, בדרך כלל בעת חגיגה או ארוע. הכרוז מספר על הצלחותיה של הדמות במאמציה להשיג תואר מלא לאחוזתו. או אז שואל הדוכס את הדמות באם הינה מוכנה לקבל על עצמה את חובותיו כלורד (שם האחוזה) ולהשבע שבועות אמונים. (בטיבם של אמונים בקרמאיקוס נדון מיד.) אם הדמות מוכנה, יחליפו ביניהם הדוכס והדמות שבועותיהם. הכרוז יעניק לדמות את המגילה המאשרת את מעמדה החדש בחיים; לעיתים קרובות יעניק הדוכס לדמות . מתנה אישית בעלת ערך רב, המעוטרת בדרך כלל בסמל השריון של הדמות.

המועמד לתואר **אביר** יקבל את הבשורה יום אחד לפני הטקס העתיד לבוא. הלה יבלה את היום כולו בטקס הטהרות המכונה "התעוררות;" במקום על פי בחירתו (בדרך כלל כנסיה), בלובשו בגדים לבנים הסימליים לטוהר מניעיו והמטרה אליה הוא אמור לשאוף, בהיותו מלווה בנשקו ובשריונו בלבד, הוגה המועמד וצם במשך יום שלם. במהלך זמן זה אמור הוא להרהר בחייו עד אותה העת, ולהחליט האם לדעתו הוא מסוגל למלא את חובותיו של אביר. מתוך הנחה כי אכן כך יחליט, נקרא המועמד לפני הדוכס ביום שלאחר מכן, ועובר טקס הדומה לזה של הלורד בעל האדמות - אך כמובן מבלי שתוזכר אחוזה כלשהי, שכן האביר אינו במעמד בעל אדמות.

המועמד לתואר **אביר בעל אדמות** עובר טקס הדומה הן לזה של האביר והן לזה של לורד בעל אדמות. יום לפני הטקס הוא עובר את טקס ההתעוררות; ביום שלאחר מכן יעבור טקס הדומה לזה של לורד בעל אדמות.

המועמד לתואר **ברון** נקרא בפני הדוכס בעת משתה, חגיגה או כל ארוע חשוב אחר. הכרוז מקריא מסמך בו מתוארים נאמנותו הבלתי ניתנת לערעור של המועמד, שלטונו היציב, וגדולתו האישית, אשר בזכותם רכש לעצמו את תואר ברון (שם האחוזה). לברון החדש מוענקת מגילה המעידה על תוארו, בנוסף למתנות מידי הדוכס והדוכסית ואצילים אחרים שהתכנסו לצורך המאורע. לעיתים קרובות יקדיש הדוכס שני ימי חגיגות לכבוד הברון החדש.

הדוכס שזה עתה זכה בכס המלוכה מכנס את כל אצילי האזור, בדרך כלל בחדר כס המלוכה. הכרוז מקריא מגילה שנכתבה בידי השליט החדש, בה נאמר, במילותיו של הדוכס, כי הלה קבל את כס המלוכה, תחת חסדם של בני האלמוות, והינו מבטיח למלא חובותיו כלפי העם והאצילים בקרמאיקוס בעוצמה ובנחישות. או־אז מציב ראש הכנסיה של קרמאיקוס או הכנסיה הטרלדרית (על פי בחירתו של הדוכס) את כתר הדוכסות על ראש השליט, והוא מוכתר כדוכס החדש באופן רשמי. שוב, בדרך כלל מוקדשים לכך שני ימי חגיגות.

שבועת אמונים

שבועת האמונים בקרמאיקוס הינה שבועה בה מוגדרת מערכת היחסים בין הדוכס לאציליו בעלי תואר לורד בעל אדמות ומעלה.

בשבועת האמונים מבטיח האציל החדש להיות נאמן לדוכס ולדוכסית; לתמוך בהם באמצעות מיסים מאדמותיו בעיתות שלום, ובאמצעות לוחמים, אספקה ומאמצים אחרים בעת מלחמה; להכיר ביורש הכתר ולהשבע אמונים ליורש זה כאשר הוא/היא תירש את הכתר; לעולם לא לקשור קשר נגד הכתר; ולמלא אחר חוקי הדוכסות.

הדוכס מבטיח לתמוך בחזקת האציל ויורשיו על אחוזתו; ולעזור בהגנת אחוזתו של האציל במקרה ותותקף.

אם דמות רואה עצמה עצמאית עד כדי כך שאינה סבורה כי עליה להשבע אמונים לדוכס, ניתן לקבל זאת... אך היא לא תוכל להשיג בקרמאיקוס תואר מעל לתואר לורד חצר.

הכהונה

כפי שכבר הבחנת, משתייכים הכוהנים לאחת ממספר הכנסיות. בקרמאיקוס קיימות שלוש אמונות מקומיות, ובדרך כלל נמצאים בה גם כוהנים אורחים מאומות אחרות הנושאים עמם אמונות משלהם.

לכנסיות בקרמאיקוס פילוסופיות שונות. כולן פועלות למען חיזוק הרוח האנושית באמצעות הרהורים והתבוננות בלקחים מוסריים.

תארים בכנסיה

הערה קצרה על תארי כהונה:

כפי שהזכרנו במידע לשחקנים, לא נעשה שמוש בתארי המעמדות במהלך המערכות בקרמאיקוס. אעפ"כ, ישנו שמוש בתארי כהונה אחדים.

כאשר נכנסת דמות לכהונה (כלומר, מתחילה ככהן בדרגה ראשונה) היא מכונה פרח־כהונה; זהו איננו תואר רשמי. כאשר מגיע כהן לדרגה 3, נחשבת הדמות בעיני הכנסיה כמטיף או מטיפה במלוא מובן המלה. כאשר מגיע כהן לדרגה 7, יש לדמות ידע מספיק על מנת שתוכל להתקדם לתואר הכהונה של בישוף. וכאשר מגיע הכהן לדרגה 9, הרי שהוא או היא נועדו לתואר פטריארך או מטריארך.

לתארים אחרים (עוזר, חכם, כומר, מטיף, מרפא, אב, ולאמה) אין שמוש. כאשר עוברת הדמות מדרגה 3 לדרגה 4 היא עדיין מכונה על ידי הכנסיה מטיף.

הכנסיה של קרמאיקוס

אלה הן אמונותיה של הכנסיה של קרמאיקוס:

(1) מעשים כגון תקיפה, ניצול לרעה, רצח, גניבה, שקר, פריצות, וחיים יחדיו ללא קידושי נישואין, נחשבים חטא; מעשים אלה מכתימים את נשמתו של המבצע אותם; והם דורשים פעולות או טקסים של טהרה (בחומרה המתאימה לחטא) בכדי לנקותם מן הנשמה;

(2) חוסר רצון מצידו של החוטא להיטהר מן החטא נחשב לחטא בפני עצמו, הניתן לענישה על ידי הרחקה מן הכנסיה, וכתוצאה מכך הופכת נשמתו של החוטא מוכתמת מכדי שניתן יהיה לפדותה אי פעם;

(3) תפקידו של אדם בחיים שלאחר המוות יקבע על פי מידת החטא שנשמתו נושאת בעת מותו;

(4) זוהי אחריותם של חברי הכנסיה להפיץ את דברה בקרב החילוניים, ולהיות נוכחים אף באזורים עויינים, כך שדבר הכנסיה לא ימנע מאלה המעוניינים בו;

(5) כל פולחן קסמים שאינו בעל בסיס תקף בקוסמות הרשמית או בפולחן כהנים מהווה אמונה תפלה חסרת דעת, ועל כן כל שמוש בלחשי מזל, קריאה בעלי תה, קריאה בכף יד, קריאה בקלפים, וכיו"ב, הינו בזבוז חסר תועלת של זמן ומאמץ.

מרבית האנשים ממוצא תיאטי משתייכים לכנסיה של קרמאיקוס; כמו כן מחצית לערך מבני המוצא המעורב; ורבים מצאצאי הטרלדרים עברו המרת דת בעקבות הפילוסופיה המושכת של "הנפש הבלתי מוכתמת." בסה"כ, כ־25% מהאוכלוסיה בקרמאיקוס משתייכת כעת לכנסיה של קרמאיקוס, וחלק זה כולל בתוכו את מרבית האצילים בעלי האדמות ודמויות מפתח פוליטיות אחרות.

רבים מחברי הכנסיה, ובעיקר מומרים, אינם מבינים בעצם את כוונת הפילוסופיה של הכנסיה. פילוסופיה זו אומרת כי לא קיים חטא, אשר בוצע בעולם האנושי, שיהיה כה חמור עד כי לא תוכל הנפש להנקות ממנו בעזרת מעשים גדולים של הקרבה עצמית. רבים מן המומרים, בכל אופן, רואים בכך משחק שחוקיו נקבעו על מנת שניתן יהיה לעבור עליהם - הפילוסופיה של הכנסיה משמעה, שיוכלו לעשות הכל ובלבד שיקדישו עצמם למעשי הטהרות המומלצים על ידי מנהיגי הכנסיה לאחר מעשה.

כשה"מ, עליך לדעת מי מן הדמויות שייכת לכנסיה של קרמאיקוס. כאשר בצעו מעשה המוטל בספק על פי מדיניות הכנסיה, הזכר להם שוב ושוב כי מצפונם מציק להם בשל מעשה זה ועליהם לבקש טקס הטהרות אצל כהן מן הכנסיה.

חטא פחות חמור - שקר, למשל - יתכן ולא ידרוש טקס הטהרות גדול יותר מאשר אמירת תפילות מספר. חטא בחומרה בינונית - הכאת מישהו שלא היה ראוי לכך, למשל - יתכן וידרוש טקס הטהרות וצום בן יום אחד, תחת עינו הפקוחה של כהן הכנסיה. חטא גדול יותר - למשל רצח - יתכן וידרוש שהדמות לא רק תענש עונש חילוני (כלומר, עונש הניתן על ידי בית המשפט) אלא גם תעבור טקס גדול כלשהו של הטהרות, כמו למשל השתתפות הדמות, תוך סיכון חייה ונכסיה, בהרפתקה שהכנסיה רואה כמועילה לנפש הדמות.

כמובן שזוהי הזדמנות טובה להרפתקה בה משקיעה הדמות הימור אישי גבוה.

אל לך לשכוח כי לכנסיה של קרמאיקוס יכולת השפעה גדולה מאוד על מאמיניה. חבר הכנסיה הממוצע חושש מאוד מנידוי מן הכנסיה, משום שעל פי זאת נפשו מוכתמת עד כדי כך שהלה עתיד לסבול סבל מתמיד בחיים שלאחר המוות. כוהנים מניפולטיביים אינם נפוצים, אך מעט הקיימים עשויים לדרוש טקסי הטהרות גדולים ויוצאי דופן ממאמיניהם ובדרך זאת לבצע ניצול לרעה מבלי להענש.

הכנסיה של טרלדרה

אלה הן האמונות בכנסיה של טרלדרה:

(1) מעשים של תקיפה, ניצול לרעה, רצח, גניבה, ושקר הינם חטא, בין אם נעשו מפאת חולשה או אם נגרמו בפרץ רשע שהושפע מרוחות רעות או חייתיות;

(2) על חטאים מעין אלה יש להעניש, כדרך שמענישים הורים את ילדיהם: עונש גופני, כליאה, ושלילת זכויות (אפילו מוות, במקרה של חוטאים קיצוניים אשר סיכנו אחרים);

(3) תפקידו של אדם בחיים שלאחר המוות נקבע על פי חוכמתו, חוסן אישיותו, ורצונו הטוב בעת מותו;

(4) היחסים בין איש ואשה הינם ענין אישי, ופילוסופית הכנסיה אינה מתערבת בהם, אלא אם כלול בהם אחד החטאים שהוזכרו לעיל;

(5) טקסי קסמים מקובלים כגון לחשי מזל, קריאה בעלי תה, קריאה בכף יד, קריאה בקלפים וכיו"ב מהווים הוכחה לסקרנותו של האדם באשר לעולמו ולרצונו להשמר מרוע. לעיתים קרובות מעניקים בני האלמוות עבורם לקט עובדות אודות עתידו או טיבו של העולם;

(6) המאורעות המתוארים ב"שירו של המלך האלאב" אמיתיים לחלוטין; המלך האלאב, המלכה פאטרה וזירחב הינם בני אלמוות כעת, המדריכים את הראויים לכך, ומענישים את הרשעים בטרלדרה/קרמאיקוס; תור הזהב של טרלדרה ישוב ביום מן הימים לאזור זה.

הפילוסופיה הבסיסית של הכנסיה של טרלדרה היא כי אל לאנשים לפגוע זה בזה, וכאשר הם עושים זאת על הקהילה להעניש את הפוגע בקנה מידה המתאים לחטאו. בכך מסתכמת הפילוסופיה שלהם, ועל כן מתאימה כנסיה זו באופן מושלם לטרלדרים העליזים וקלי הדעת.

תפקידו של הכהן הטרלדרי הוא לייעץ לאנשים הצעירים, בהתבססו על ניסיונו האישי ועל דוגמאות להתנהגות המצוינות ב"שירו של המלך האלאב". כהנים טרלדרים מייעצים לצעירים, משיאים זוגות ומהווים סמכות בטקסים אחרים, מטיפים את פילוסופית הכנסיה, ומעודדים רצון טוב. הם גם נלחמים - על מנת להציל חיים או להכניע רשע.

70% לערך מהאוכלוסיה בקרמאיקוס משתיכים לכנסיה הטרלדרית.

כת האלאב

אלה הן האמונות של כת האלאב:

(1) המלך האלאב, אשר מת בשדה הקרב האחרון בין בני האדם ופראי האדם, נלקח למעלה על ידי בני האלמוות, חזר לחיים, נרפא, והורדם בתרדמה עמוקה;

(2) מטרת בני האלמוות היתה להחזיר את המלך האלאב לטרלדרה כאשר יבוא הזמן להחזיר את האומה לגדולתה מימי תור הזהב;

(3) בני האלמוות החליטו כי הגיע זמן זה, ושלחו את נשמתו של המלך האלאב אל התינוק סטפן קרמאיקוס, על מנת שיגדל ויהיה המלך האלאב הבא.

הכת נאמנה לרעיון שסטפן קרמאיקוס יהפוך את טרלדרה לאומה חזקה בשנית, ויחמש אותה וישלח את לגיונותיה הרבים לכיבוש העולם עבור תהילתה של טרלדרה. בכל אופן, מטרתה הראשונה של הכת היא לשכנע כל אחד (כולל הדוכס סטפן) בצידקת דרכם, מטרה שלא היתה קלה להשגה. דבר זה נוטה לתסכל אותם, אך הם נחושים בדעתם.

למרות העובדה שרוב האנשים רואים בהאלאביסטים כת משוגעים, עובדה היא, כי כוהניהם אכן מבצעים קסמים. משמעו של הדבר, שכנראה הם מקבלים עזרה והשראה מבני אלמוות מסויימים. על כן, למרות שמרבית האנשים חושבים שהם משוגעים, נוטים כהנים להתעניין מאוד במעשי הכת.

אך חלק קטן מהאוכלוסייה בקרמאיקוס משתייך לכת.

מסדר גריפון

מסדר גריפון הוא מסדר צבאי של הכנסיה בקרמאיקוס. כוהנים ולוחמים כאחד יכולים להיות חברים במסדר זה.

המסדר הינו חברה יוקרתית מאוד של לוחמים; חבריו משתתפים אורח קבע בהרפתקאות, יוצאים למסעות לעזרת הכנסייה, האומה והאדם הפשוט. חברות במסדר נחשבת לכבוד גדול, על כן בכל שנה מנסים גברים ונשים רבים להשיג חברות.

המועמד מופיע בפני הלורד אוליבר ג'ובט, פטריארך ספקולארום, ומצהיר על כוונתו. הפטריארך מעניק למועמד חברות, ויכולת לחימתו של הלה תבחן בהאבקויות, מידת אמונתו במדיניות הכנסיה תבדק, ואישיותו תוערך. אם המועמד ממלא אחר כל הקריטריונים לחברות, יוזמן להצטרף למסדר.

על מנת שתהיה חברה במסדר גריפון על הדמות:

(1) להיות בעלת יכולת לחימה מקובלת (כלומר, הדמות צריכה להיות בדרגה חמישית ומעלה);

(2) להיות תומכת נאמנה בכנסייה של קרמאיקוס;

(3) להשבע שבועה קדושה באשר לנשיאת האחריות של חבר במסדר.

אלה הם תחומי האחריות של החברים במסדר:

(1) על הדמות להפריש מעשר של 25% מהכנסתו עבור הכנסיה במהלך כל זמן חברותו.

(2) על הדמות לציית לתכתיבי הכנסיה בכל הנודע לחטאים ולהטהרות.

(3) על הדמות לקבל על עצמה משימות וחובות שיוטלו עליה מידי ראש הכנסייה או מנהיגים במסדר עצמו; משימות מעין אלה הינן לעיתים קרובות הרפתקאות או משימות צבאיות, על פי צרכי הכנסיה או האומה.

אלה הן ההטבות אותן מקבלת הדמות בשל היותה חברה במסדר:

(1) הדמות יכולה לדרוש מקלט מכל כנסיה בקרמאיקוס (מרבית הכוהנים יציעו זאת לכהנים אחרים בעת מצוקה בכל מקרה, אך לחבר המסדר ישנה זכות לדרוש זאת מכהן שלא נוטה להציע זאת).

(2) אל הדמות נלווים חברים אחרים במסדר, אשר סביר להניח כי יהפכו לחבריה, יעניקו לה עזרה בעת הצורך, וכולי.

(3) בשל שמו הטוב והמפורסם ברבים של המסדר, מוענק לדמות הכבוד השווה למישהו במעמד אביר, בלא כל קשר למעמדו החברתי האמיתי; על כן, לעיתים קרובות היא מוזמנת לסעוד ולשבת בחברת אצילים, לחלוק עימם את מעלליה וכו.

חבר במסדר עונד תג המורה על חברותו; הוא יכול להמצא על כתפו, כאבזם למעילו או חגורתו, או בכל מקום אחר שלא יהווה התגנדרות בלבושו.

החבר יכול לוותר על חברותו בכל עת שהיא.

פילוסופיות אחרות

באופן טבעי, לא משתייכים כל האנשים לאחת מן הדתות הרשמיות של קרמאיקוס. הרפתקנים במיוחד נוטים לפתח רעיונות משלהם אודות טיבו של העולם והיחסים בין הדת והחיים האמיתיים, ועל כן כמה מהם מסרבים לשייך עצמם לכנסייה זו או אחרת.

מספר האנשים בקרמאיקוס שאינו משתייך לכנסייה של קרמאיקוס או לזו של טרלדרה מהווה כ־5% מהאוכלוסייה.

הצבא

לקרמאיקוס צבא סדיר המונה כ־2000 חיילים ומלחים. בעיתות מלחמה יוכל לגייס 4000 נוספים בתוך שבוע (מתוך האוכלוסייה של ספקולארום ואזורי החוף) ו־4000 נוספים תוך מספר שבועות לאחר מכן (מערים בתוך המדינה).

כך מאורגן הצבא בקרמאיקוס.

דרגות

כפי שראית קודם לכן, בנוי הצבא בקרמאיקוס על פי הדרגות הבאות:

חייל\מלח, לוחם רגיל ועובד במסגרת הצבא.

סמל, מפקד מחלקה.

סגן, מפקד פלוגה. מוענק לו תואר לורד חצר עם הגיעו לדרגה זו.

סרן, מפקד גדוד. מקובל להעניק לו יחס הכבוד השווה ללורד בעל אדמות.

אלוף, מפקד חטיבה. מקובל להעניק לו יחס הכבוד השווה לאביר.

הרכב הכוחות בקרמאיקוס

כוחות הצבא בקרמאיקוס מורכבים **מחטיבות**. בכל חטיבה ישנם עד 996 חיילים, ומפקד עליה אלוף בעזרתם של ארבעה סרנים בתפקידי מנהלה. (חיל הים הינו חטיבה, באופן תיאורטי, אך לעולם לא מתיחסים אליו כך.)

כל חטיבה מורכבת משניים עד ארבעה **גדודים**. בגדוד ישנם עד 244 חיילים, ומפקד עליו סרן בעזרתם של שלושה סגנים בתפקידי מנהלה. צי אוניות הינו גדוד, באופן תיאורטי; משום שחיל הים בקרמאיקוס הוא כה קטן, נוטה האדמירל היראקסוס לפקד על כל פעולות הצי באופן אישי.

כל גדוד מורכב משתיים עד ארבע **פלוגות**. בכל פלוגה יש עד 60 חיילים, ומפקד עליה סגן. אוניה, באופן תיאורטי, נחשבת כפלוגה, אך על פי המסורת מופקד עליה סרן הנעזר בסגנים. חיל המצב של מבצר קטן או של עמדת שמירה גדולה יכול להיות פלוגה.

כל פלוגה מורכבת משתיים עד ארבע **מחלקות**. במחלקה יכולים להיות עד 14 חיילים ומפקד עליה סמל. זוהי היחידה הקטנה ביותר של כוחות הצבא בקרמאיקוס. חיל מצב בעמדת שמירה בינונית יהיה מחלקה.

אם כן, חטיבה בהרכב מלא תתחלק על פי הדרגות כך:

מפקדת חטיבה
אלוף (אחד)
סרנים מנהלתיים (ארבעה)

מפקדת גדוד
סרנים (ארבעה)
סגנים מנהלתיים (שנים־עשר)

מפקדת פלוגה
(שש־עשרה פלוגות)
סגנים (שישה־עשר)

מפקדת מחלקה
(שישים וארבע מחלקות)
סמלים (שישים וארבעה)
כיתות (שישים וארבע מחלקות)
חיילים (שמונה מאות תשעים ושישה)

הכוחות הסדירים הנוכחיים

הכוחות הסדירים הנוכחיים בקרמאיקוס מאורגנים בחמש חטיבות. אף אחת מן החטיבות אינה בהרכב מלא, משום שהדוכסות אינה נמצאת כעת במצב מלחמה.

חטיבה ראשונה (משמר העיר)

מכיוון שהיה זה משמר העיר של ספקולארום אשר הגן על הדוכס מפני מרד מרילנב, העניק סטפן כבוד למשמר העיר כאשר נבנה הצבא באופן רשמי; הוא הכריז עליו כחטיבה הראשונה של קרמאיקוס.

משמר העיר נושא גם את שמו המסורתי, *משמר פורסיס*. מפקדו העליון בדרגת אלוף אמור להיות יורש המשפחה המלכותית; כיוון שעדיין לא הכריזו מיהו היורש, משמש הדוכס עצמו כמפקד. הוא משאיר את מרבית חובות הקצונה לסרן מיקל.

משמר פורסיס מונהג על ידי לוחם בדרגה שמינית; הסגנים והסמלים שמתחתיו נמצאים בדרגה רביעית בממוצע; החיילים בדרך כלל בדרגה ראשונה. השומרים לובשים שריון עור, נושאים מגינים, חרבות, פגיונות ורובה חיצים.

במונחים של *יכולת לחימה*, החטיבה הראשונה היא:

תנ' 4, דק' 105

כמות חילים: 244 (ארבע פלוגות, בהרכב מלא; פרושות בעיר בשמונה עמדות שמירה, שבכל אחת מחלקה וארבע עמדות, עם שתי מחלקות בכל אחת)

דירוג חייל: טוב.

חטיבה שנייה (יחידות שמירה מובחרות)

זוהי החטיבה המורכבת משתי יחידות שמירה ראשיות (גדודים באופן רשמי) המוצבות כחיל מצב באחוזת הדוכס. אלה הן משמר האלפים ומשמר הדוכס.

על משמר האלפים מוטלת האחריות לשמור על הסדר בגן הדוכס ובאיזורים המיוערים מסביב לספקולארום; הם

מופקדים גם על שמירת הסדר ביערות האלפים שבאיזור קלוון, במקרה והאלפים המקומיים זקוקים לעזרה.

משמר הדוכס הינו הכוח הסדיר המגן על אחוזת הדוכס בעת התקפה; הוא עוזר למשמר פורסיס בעת מצוקה; מבין שורותיו נלקחים שומרי ראשו של הדוכס.

הלורד אלקסיוס קוריגן מתפקד כאלוף בחטיבה השנייה.

משמר האלפים מונהג על ידי אלף סרן בדרגה עשירית; הקצינים שתחתיו בעלי דרגה רביעית ממוצעת; הכיתות בדרך כלל בדרגה שניה. הם עוטים שריון שרשראות, ונושאים חרבות, פגיונות וקשתות וחיצים.

משמר הדוכס מונהג על ידי לוחם סרן בדרגה שתים עשרה; הסגנים והסמלים תחתיו בעלי דרגה שישית ממוצעת; החיילים בדרך כלל בדרגה שניה. השומרים לובשים שריון לוחיות, ונושאים שתי חרבות, פגיונות וקשתות וחיצים.

במונחים של *יכולת לחימה* שני הגדודים של החטיבה הינם:

(משמר האלפים)
תנ' 4, ד"ק 202
כמות חילים: 122 (שתי פלוגות, בהרכב מלא)
דירוג חייל: מעולה.

(משמר הדוכס)
תנ 4, ד"ק 119
כמות חילים: 244 (ארבע פלוגות, בהרכב מלא)
דירוג חייל: טוב.

חטיבה שלישית (חיל הים המלכותי)

החטיבה השלישית הינה למעשה חיל הים המלכותי של קרמאיקוס. תחת פיקוחו האישי של האדמירל לוקיוס היראקסוס, מסייר חיל הים לאורך חופה של קרמאיקוס, ולעיתים מזומנות נלחם בשודדי הים הפועלים מתוך מפרץ האלאג. מספנות חיל הים נמצאות במפרץ ספקולארום.

אוניה בודדת כוללת סרן בדרגה שישית, סגן בדרגה רביעית, ארבעה סמלים בדרגה שנייה, ו־52 מלחים. המלחים בדרך כלל אינם בעלי שריון, והם חמושים בחרבות (חרב מלחים), קשתות לחיצים ופגיונות. כעת ישנן שמונה ספינות בצי חיל הים, על אף שספינות נוספות מגויסות בעיתות מלחמה.

הרכבה האופיני של ספינה, במונחים של *יכולת לחימה*, מתואר תחת הרכבו של חיל הים כולו.

חטיבה שלישית (חיל הים המלכותי)
תנ' 6, ד"ק 73
כמות חילים: 498
דירוג חייל: בינוני.

פלוגה אחת (אוניה אחת)
תנ' 6, ד"ק 63
כח אדם: 61
דירוג חייל: מתחת לממוצע

חטיבה רביעית (המבצר הצפוני והמזרחי)

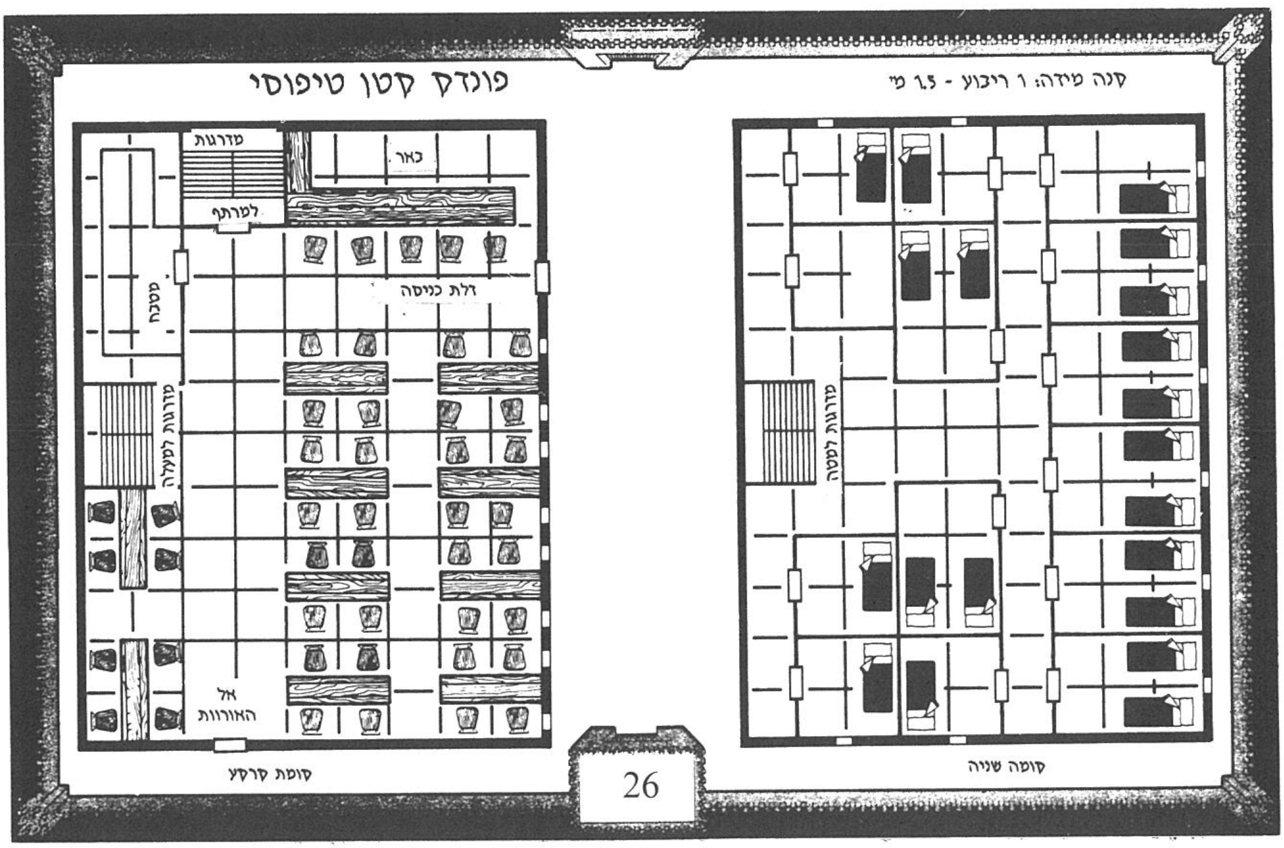
על החטיבה הרביעית מוטלת אחריות השמירה על הגבולות הצפוניים והמזרחיים של קרמאיקוס. היא מחולקת בין שלושה מבצרים:

מבצר קסטלן השוכן בהרי אלטן טיף, ועמל על הרחקת הטרדות שבטי דמויי אדם שבסיסם בהרים. במקרה של מלחמה עם ילארום (מאורע לא סביר), ישמש המבצר גם כמרכז הפעילות עבור הצבא של קרמאיקוס כולו.

מבצר דרך הדוכס השוכן בהרים על אם הדרך לסלניקה. הוא מופקד על שמירת הדרך פתוחה... או במקרה של מלחמה עם דרוקין או אלפהיים, מניעת מעבר בדרך זו.

רוגאלוב השוכן ליד הכפר רוגאלוב, על הגבול עם תיאטיס. תפקידו לפקוח עין על פעילויות תיאטיות, ובמקרה של פעולות עוינות בין קרמאיקוס ותיאטיס עליו לחסום את דרכן של כיתות פולשות.

כל אחד מחיילות מצב אלה מורכב מגדוד. על כל אחד מהם מופקד סרן לוחם בדרגה שמינית, הנעזר בסגנים בדרגה שישית, סמלים בדרגה רביעית, וחיילים בדרגה



ראשונה. אנשי המשמר עוטים שריון עור, וחמושים במגינים ופגיונות; כעשרים אחוזים מהם חמושים ברובי חיצים. לחילות המצב ישנם סוסים, במספר המספיק לחמישית מהכוח ללחום כפרשים במקרה הצורך.

במונחים של *יכולת לחימה* הם:

חטיבה רביעית, גדוד המשמר קסטלאן
"סופת ההר"
תנ' 4, ד"ק 123
כמות חילים: 244
דירוג חייל: ממוצע.

חטיבה רביעית, גדוד דרך הדוכס
"הולמי הגובלינים"
תנ' 4, ד"ק 123
כמות חילים: 244
דירוג חייל: ממוצע.

חטיבה רביעית, גדוד משמר רוגאלוב
"חרב האלאב"
תנ' 4, ד"ק 123
כמות חילים 244
דירוג חייל: ממוצע.

חטיבה חמישית (מבצרים מערביים)

החטיבה החמישית מאיישת בחיילות מצב את המבצרים בגבולה המערבי של קרמאיקוס.

מבצר ראדלב, ליד לולן, אמור להגן על חלקה המערבי של קרמאיקוס מפעילויות של ברונות "הנץ השחור". הוא עושה זאת באופן מתקבל על הדעת, אך לא תמיד הוא מסוגל לחזות מראש או להיכנס לקרב עם החבורות הקטנות, המסוכנות והרצחניות שהברונות שולחת.

מבצר ריברפורק השוכן בגבול דארוקין; במקרה של סכסוך עם דארוקין, תפקידו להגן על הדרך מפני כיתות פולשים. הוא גם מופקד על מניעת פעילויות הנץ השחור ככל הניתן.

כמו חיילות מצב במבצרים אחרים, כל אחד מחיילות המצב\גדודים מונהג בידי סרן לוחם בדרגה שמינית, הנתמך על ידי סגנים בדרגה שישית, סמלים בדרגה רביעית, וחיילים מדרגה ראשונה. אנשי המשמר לובשים שריון עור, וחמושים במגינים ופגיונות; כעשרים אחוז מתוכם חמושים ברובי חיצים. לחיילות המצב ישנם סוסים, בכמות מספקת לשישית מהכוח בכדי להילחם כפרשים במקרה הצורך.

במונחים של *יכולת לחימה* הם:

חטיבה חמישית, גדוד משמר ראדלב
"סוהרי השאול"
תנ' 4, ד"ק 123
כמות חילים: 244
דירוג חייל: בינוני

חטיבה חמישית, גדוד משמר ריברפורק
"זעם המערב"
תנ' 4, ד"ק 123
כמות חילים: 244
דירוג חייל: בינוני.

כוחות לשעת מלחמה

בעיתות מלחמה, יתחילו הדוכס ומפקדיו לגייס כוחות משמר מקומיים מתוך האוכלוסיה בקרמאיקוס. יהיו אלה חיילים חסרי אימון, החמושים מכל הבא ליד, וכל מה שראשי מפקדת הדוכס יכולים לספק להם בתחום הנשק והשריון.

אם יוכרז מצב מלחמה, יוכל הדוכס לגייס ארבע חטיבות בהרכב מלא תוך שבוע מבין הקהילות שלאורך החוף בקרמאיקוס. במהלך החודש לאחר מכן יוכל לגייס ארבע נוספות מתוך הכפרים והאחוזות שבפנים הארץ. ארבעת הראשונות יהיו חטיבות משמר פנים 6־9, וארבעת הבאות יהיו חטיבות משמר הפנים 10־13.

החיילים יהיו חמושים בערך השווה לשריון עור וישאו כלי נשק אחד - כ־80% נשק ידני ו־20% נשק לטווח רחוק. במונחים של *יכולת לחימה* הם ייראו כך:

חטיבות משמר הפנים 6־13
תנ' 4, ד"ק 49
כמות חילים: 996
דירוג חייל: מתחת לממוצע.

דמויות השחקניים והצבא

ישנן דרכים מספר בהן יוכלו הדש"ים לקחת חלק במערכת הצבא.

מערכה צבאית. תוכל לתכנן את כל המערכה כך שתתבסס על פעילויות צבאיות, כך שהדש"ים יכנסו לצבא כחיילים מדרגה ראשונה, ויעלו בהדרגה בסולם הדרגות, בקבלם יותר אנשים תחת פיקודם, בנהלם קרבות בעלי חשיבות גדולה יותר ויותר, וכו'. על מנת לעשות זאת, מוטב כי תמקם את הדמויות כחיל מצב במבצר הצפוני או המערבי, היכן שפעולות האויבים (דמויות לא אנושיות הרריות במקרה הראשון, ברונות הנץ השחור במקרה השני) תכופות יותר.

משימות לשכירי חרב. הדמויות יכולות להיות תמיד מועסקות כשכירי חרב בתוספת לכוח קיים היוצא למשימה חשובה, כגון הרפתקת "הדרך לילארום" המוזכרת בפרק "הרפתקאות למתקדם".

מלחמה. אם פורצת מלחמה - ובמיוחד סביר להניח זאת בין קרמאיקוס וברונות הנץ השחור - יכולות הדמויות להיות מעורבות בענין זה בדרכים שונות. אם הן בדרגה בסיסית של המשחק, הן תגויסנה ליחידה רגילה ותעבורנה הרפתקאות כחיילי קו האש הלוחמים בכוחות האויב. אם הן בדרגת המתקדם של המשחק, יתכן ובזכות נסיונן תוכלנה להיות מפקדים (סמל או סגן) ובמקרה זה הרפתקאותיהן יהיו דומות - אלא שהדמויות אחראיות לתוצאות ותקבלנה ציון לשבח או נזיפה בהתאם להישגיהן. אם הן בדרגות מתקדם או מומחה, יתכן ודמות ממעמד חברתי גבוה תתפקד כאלוף הממונה על אחת מחטיבות משמר הפנים החדשות, בעוד ששאר הדמויות תהיינה הסרנים שמתחתיו או יועצים אזרחיים. על האלוף מוטלת משימה קשה - כגון הגנה על גבעה, כפר, או מעבר הרים אסטרטגי - והדבר ידרוש ממנו יכולת גבוהה של לחימה וחשיבה.

גילדת הגנבים

דמות הגנב בקרמאיקוס יכולה לבחור בין פעילות במסגרת "גילדת הגנבים" או על בסיס חפשי. הרי מספר הערות על כל אחת מן האפשרויות.

ממלכת הגנבים

אם הדמות מעונינת להשתייך לגילדה של גנבים, זוהי הגילדה הטובה ביותר אליה ניתן להשתייך.

ממלכת הגנבים דורשת 15% מהכנסתה של הדמות. בכל אופן, 15% אלה מיועדים לתשלום עבור "סוחר" זול ואמין - מרבית מן החפצים שגונבת הדמות יכולים להמכר דרך סוחר זה מבלי שניתן יהיה לעקוב אחריהם חזרה אליה.

הממלכה מספקת גם עבודה לחבריה בזמנים מיוחדים; כאשר מתכנן מלך הגנבים משימה הוא בוחר מתוך חברי הממלכה את המתאימים ביותר לביצועה, ומשמעות הדבר כי הדמות תעזור מפעם לפעם בביצוען של עבודות משתלמות במיוחד.

הממלכה מקבלת רק דמויות ניטרליות, בעלות נטיות הרשע אינן יכולות לנסות להתקבל.

החברה הנסתרת

החברה הנסתרת מתאימה לדמויות שהשקפתן על פעולותיהן הפושעות הינה מאיימת, בדומה למאפיה.

אם הדמות מחבבת פגיעה באנשים כמו שדידתם, הרי שהחברה הנסתרת מתאימה לה.

החברה הנסתרת דורשת מחבריה 15% מכל רווחיהם (מלבד הרווחים מפעילויות החברה הנסתרת). היא מספקת סוחר אמין עבור סכום זה. היא עוזרת לחבריה בכך שתנסה להבריח דמות מן הכלא או תכה ותהרוג את מי שגרם לה נזק - החברה נאמנה לחבריה.

בכל אופן, לעיתים קרובות היא גם מציבה דרישות בפני חבריה - כגון "לך לבית המשי ליד רחוב החלומות. פרוץ פנימה. הרוג את הזקן ובתו והצת את הבית באש." זוהי אינה גילדת גנבים המתאימה לדמויות בעלות מוסר.

דמויות ניטרליות ובעלות נטיות רשע יכולות להשתייך לחברה הנסתרת.

טבעת הברזל

טבעת הברזל הינה האכזרית והרעה מבין שלושת גילדות הגנבים. חבריה כוללים בתוכם גנבים, לוחמים, וקוסמים בעלי נטיה ניטרלית או רשעית וכוהנים בעלי נטית רשע.

חבריה אינם יכולים לגנוב על בסיס חופשי - חובתם היחידה נתונה לטבעת. הם מרגלים, עבדים, גנבים ומתנקשים בשרותה של טבעת הברזל, ומטרתם היחידה הינה צבירת כוח עבורם ועבור הטבעת.

דמות שחקן החברה בטבעת, אם הינה חלק מחבורת הרפתקנים שאינם חברים בטבעת, נשלחה על ידי הטבעת לרגל אחריהם, לגנוב דבר מה מהם, או במקרה אחר לפעול נגד מאמציהם במחבא של סודיות. בסופו של דבר, היא תקבל הוראה לבגוד בהם.

חברה זו מתאימה במיוחד לדמויות בעלות נטייה לרשעות.

גניבה על בסיס חופשי

בקרמאיקוס, גנב אינו חייב להשתייך לגילדת גנבים. רוב הגנבים אינם שייכים לאף גילדה והם ברובם פרחחי רחוב וגנבים זוטרים המתפרנסים אך בקושי מרחובות ספקולארום וכפרים גדולים.

דמות גנב יכולה לתפקד כגנב על בסיס חופשי. היא אינה צריכה לשלם מעשר מרווחיה. בכל אופן, כשה"מ, עליך לדאוג שתעשה הכל בעצמה. עליה למצוא סוחרים משלה, תוך התחמקות מחוקרים נבונים המשתייכים לדוכס או למשרד האוצר. היא אינה יכולה לבטוח בגנבים אחרים עמם היא קשורה, כפי שנעשה בממלכת הגנבים או בחברה הנסתרת. הנח לדמות לעשות כרצונה - אך דאג שתהיה חשדנית ופקוחת עין בכל הנוגע לגנבותיה. זהו מחיר העצמאות בתחום זה של עסקים.

חוקי הדוכס

הבה ונשוחח על פשע ועונש בקרמאיקוס.

החוק הפלילי

ראשית, הבה ונדון מהו פשע בקרמאיקוס, ואילו עונשים ניתנים בדרך כלל לפשעים. כל פשע מורכב ממספר דרגות של פשע; דרגות אלה מוסברות לאחר הפסקאות על הפשעים עצמם. שים לב: המונח "אדם" מתיחס כאן לבני אדם, אלפים, גמדים, וזוטונים.

תקיפה. תקיפת אדם אחר מתוך כוונה לפגוע הינה פשע. לתקיפה שלוש דרגות. תקיפה לא מזוינת משמעה תקיפת אדם אחר באגרופיך, או איום על אדם בכל צורה שהיא של פגיעה. תקיפה מזוינת - פחותה - משמעה תקיפת אדם עם נשק מאולתר כגון ספסלים, בקבוקים, וכו'. (זהו אישום המקובל במקרה של מהומה בפונדק). תקיפה מזויינת - חמורה - משמעה תקיפת אדם עם נשק קטלני (נשק מלחמה) או בעזרת קסמים. תקיפה לא מזוינת הינה פשע מדרגה 1, תקיפה מזויינת - פחותה הינה פשע מדרגה 2, ותקיפה מזויינת - חמורה הינה פשע מדרגה 4.

סיכון. חשיפת אדם לסכנה בכוונה תחילה הינה פשע. אישום זה מקובל כאשר הקורבן היה בסכנת חיים. הסתת המון למרד או יצירת בהלה נחשבים סיכון. זהו פשע מדרגה 4.

בריחה/התחמקות. בריחה מסמכויות או התחמקות מהן על מנת לברוח מתוצאותיו של פשע נחשבות בפני עצמן פשע מדרגה 3.

הונאה. הונאת אדם אחר בדבר ערך נחשבת כפשע. (הימור אינו הונאה אלא אם מעורבת בו רמאות.) הדבר נחשב כגניבה; ראה פיסקה על גניבה.

רצח. הריגת אדם אחר, או ניסיון לכך, נחשבת פשע. ישנן חמש קטיגוריות: הריגה בשוגג, ניסיון לרצח - ללא תכנון מוקדם, ניסיון לרצח - מתוכנן מראש, רצח - ללא תכנון מוקדם, רצח - מתוכנן מראש. הריגה בשוגג הינה מוות הבא כתוצאה מרשלנות או טפשות של דמות. ללא תכנון מוקדם משמעו כי הדמות החליטה לפתע או נתפתתה להריגה; מתוכנן מראש משמעו כי הדמות תיכננה את המוות. הריגה בשוגג הינה פשע מדרגה 4. ניסיון לרצח - ללא תכנון מוקדם הינו פשע מדרגה 5. ניסיון לרצח - מתוכנן מראש הינו פשע מדרגה 6. רצח - ללא תכנון מוקדם הינו פשע מדרגה 6. רצח - מתוכנן מראש הינו פשע מדרגה 7.

הוצאת דיבה. הפצת שמועות בכוונה תחילה הפוגעות בשמו הטוב של אדם נחשבת כפשע. בכל אופן, דבר זה קשה להוכחה. על התביעה להוכיח כי השמועות שקריות, וכי הביאו לנזק משמעותי בשמו הטוב של הקורבן, בפוגען בבריאותו או ממונו. זהו פשע מדרגה 3.

העלמת מס. דיווח שיקרי על הכנסה על מנת להפחית את תשלום המיסים נחשב כפשע; תשלום מס פחות מן הנדרש בחוק הינו פשע; סרוב לשלם את המיסים כחוק הינו פשע. העלמת מס נחשבת כגניבה (כאשר האצולה או הממשל הינם הנפגעים); ראה פסקה על גניבה.

גניבה. גניבת כסף או חפצים מאדם אחר הינו פשע. דרגת הפשע תלויה בערך החפצים. אם ערך החפצים פחות מ־10 פ"ז, הפשע הוא מדרגה 1. אם הסכום הוא בין 11 ל100 פ"ז, הפשע הוא מדרגה 2. עבור 101 עד 1000 פ"ז, זהו פשע מדרגה 3. סכום של 1001 עד 10000 פ"ז הינו פשע מדרגה 4, וכל מה שמעל 10001 פ"ז הופך גניבה זו לפשע מדרגה 5.

בגידה. הסגרת סודות מדינה לכוח זר, תקיפת בן מהמשפחה המלכותית, אי ציות לפקודה ישירה מהדוכס או הדוכסית, מרד, וסירוב של כוח אדם צבאי לפקודה ישירה נחשבים כבגידה. מרבית מקרי הבגידה הינם פשעים מדרגה 7. מרד ואי ציות לפקודות בעת שלום הינם פשעים מדרגה 6.

דרגות עונשים

כעת כשיש בידך מידע על הפשעים בקרמאיקוס, הרי לפניך כיצד נענשים עליהם.

סוג הפשע	העונשים המומלצים
דרגה 1	קנס: 1ק6 פ"ז או מאסר: 1 יום או שניהם
דרגה 2	קנס: 10ק6 פ"ז או מאסר: 1ק6 שבועות או שניהם
דרגה 3	קנס: 100 X 1ק6 פ"ז או מאסר: 1ק6 חודשים או שניהם
דרגה 4	קנס:1000 X 1ק6 פ"ז או מאסר: 1 שנה או שניהם
דרגה 5	קנס: 5000 X 1ק6 פ"ז או מאסר: 1ק6 שנים או שניהם.
דרגה 6	קנס: 10000 X 1ק6 פ"ז או מאסר: 5 X 1ק6 שנים או שניהם או מוות.
דרגה 7	מוות

קביעת גזר הדין

כאשר אדם הורשע בפשע קובע השופט מהו גזר הדין. השופט יודע באיזו דרגה נמצא הפשע; עליו לבחור את העונש מתוך אלה המומלצים בטבלה לעיל.

כשה"מ, עליך לתפקד במרבית המקרים כשופט במהלך המערכה. תוכל לבחור עונש מתוך האפשרויות שניתנו (בהתבסס על אישיות השופט ונסיבות הפשע) או גלגל באופן מקרי מתוך האפשרויות שניתנו.

שרות מיוחד

השופט יכול להתעלם מן העונשים המומלצים בטבלה לעיל בנסיבות מסוימות. אם הפשע הוא מדרגה 1 עד 3, תוכל להציע לנאשם בחירה בין העונשים המקובלים או ביצוע שרות מיוחד כלשהוא - כגון הצטרפות לכוחות הצבא, ביצוע משימה קשה לטובתה של קרמאיקוס וקהילתה, וכו'.

באישורו בכתב של הדוכס יכול השופט להציע את אפשרות השרות המיוחד לכל פושע בכל פשע שהוא, עד לדרגה 7. למשל, קוסם בעל עוצמה יכול להיות מורשע בפשע חמור כלשהוא, אך יכולתו המיוחדת היא בעלת שימוש נרחב עבור הקהילה או הדוכס, על כן גזר דינו יכול להיות מוסב או יימחק לחלוטין אם יבצע משימה חשובה כלשהי.

זהו מקרה מיוחד ואין להשתמש בו לעיתים קרובות במערכה.

פושעים מועדים

פושעים מועדים השבים ומבצעים פשעים מדרגה 1 עד 3 יקבלו גזר דין חמור יותר ויותר במסגרת קטיגורית העונש המתאימה. החל מן העבירה הרביעית יתחיל השופט לתת לדמות באופן קבוע את העונש המקסימלי המומלץ בקטיגורית פשע זו. לעיתים קרובות, ינסה השופט לגרום לדמות להתגייס לצבא, כך שתלמד מעט משמעת - או תועמד לדין בעוון בגידה בשל מעלליה.

פושעים מועדים מדרגה 4 ומעלה מקצרים סבלנותו של שופט עד מהרה. בפעם הראשונה שפושע מורשע בפשע מדרגה 4 ומעלה, הוא יקבל גזר דין המתאים לפשע. בפעם השניה בה יורשע, יקבל גזר דין חמור אפילו אם הפשע דורש עונש ממוצע. מן הפעם השלישית ואילך יקבל הפושע את גזר הדין המקסימלי עבור פשעו.

פשעים מוצדקים

אדם המורשע בפשע יכול להפוך זכאי - ללא קשר עם חומרתו של הפשע - אם יוכל להוכיח לשביעות רצונו של בית הדין כי הפשע היה מוצדק.

דוגמא: הרפתקן מגלה כי פושע מסויים הינו בדרכו לבצע רצח. הוא עוצר בעדו, מתמודד עמו, נלחם בו, והורג אותו. מתוך הנחה כי לדמות אין שם טוב מספיק על מנת שהרשויות לא יפתחו נגדה בהליכים, יהיה עליה להוכיח כי אם לא היתה פועלת כפי שפעלה, היה אדם תמים אחר נרצח.

דוגמא: מפקד צבאי מגלה כי אחד ממפקדיו פועל באופן סודי עבור אויב. זה עתה ניתנה פקודה לדמות להוביל את יחידתה למקום המהווה מלכודת בטוחה, אשר יוביל למות כולם, ויתכן שאף למפנה מרכזי (ולרעה) במלחמה. הדמות מסרבת לפקודה, נלחמת בקרב על פי שיקול דעתה, ומנצחת. מוגשות נגדה האשמות על בגידה. עליה להוכיח כי מפקדה היה הבוגד, וכי היה קורה אסון לולא פעלה כפי שפעלה.

המתקת גזר הדין

בכל עת שהיא במהלך משפט יכול השופט, בהתבססו על הוכחות שהובאו לפניו, לשנות את ההליכים נגד הנאשם. ביכולתו להגדיל או להקטין את חומרתם.

אכיפה

הרי הדרך הרגילה לאכיפת החוק בקרמאיקוס.

אדם מבחין כי בוצע פשע. (הוא רואה אותו במהלכו, מוצא כי חסר לו סכום כסף, מוצא גופה, וכו'). הוא מדווח עליו לשלטונות (מנהיג המקום בכפר קטן, עמדת המשמר הקרובה בכפר גדול יותר או בעיר).

הרשויות חוקרות. הן מתחקרות את המדווח, עדים, והנוגעים בדבר. הם אוספים הוכחות. (עליך לזכור כי תחכומן של רשויות אכיפת החוק בקרמאיקוס נמוך ביותר; הם יידעו כי פגיונות נוטפי דם חשובים, אך לא יכירו את מרבית הרמזים שבלש מקובל יכיר.)

עם ביסוס תיאוריה אודות הפושע, ייעצרו אותו (אם יוכלו). דבר זה עלול לדרוש מצוד, במידה והאיש כבר חמק.

אם וכאשר נעצר החשוד, הוא יובא בפני שופט מקומי. בכפר קטן יהיה זה מנהיג המקום. בקהילה גדולה יותר, יהיה זה האדם לו ניתנו סמכויות השיפוט על ידי הדוכס. ישנם מספר אנשים כאלה בספקולארום.

השופט בוחן את הממצאים. בהניחנו כי יסכים על כך שישנה הוכחה מספקת לקיום משפט, הוא קובע תאריך. הוא יוכל להיות מושפע מבקשות השלטונות או החשוד, ויקבע את המשפט שבועות ואף חודשים מאוחר יותר (בהתאם לצורך איסוף המידע); אחרת יתחיל המשפט תוך שבוע. דמות אינה יכולה לחכות למשפט יותר משישה חודשים; אחרי שישה חודשים מתבטלות כל האשמות והמשפט לא יכול להתחיל. אם בדיון מוקדם זה יחליט השופט כי הממצאים אינם מספקים לפתיחה בהליכים, יתבטלו ההאשמות.

אם מחליט השופט על פתיחת משפט, הוא אף ייקבע אם על הנאשם להישאר במעצר או ישוחרר בהתחייבות עצמית. אם ייבחר בזה האחרון, יידרש העציר לעיתים קרובות להפקיד סכום נכבד של כסף (בהתאם למעמדו החברתי) שהממשל יפדה במקרה וינסה לברוח או להתחמק ממשפט.

תובע מטעם השלטונות מופקד על הגשת כתב אישום. בכפר קטן יבחר השופט את התובע מתוך אוכלוסיית הכפר; הוא ייבחר באדם שאין לו כל מעורבות במקרה, שהינו בעל היגיון ישר, בעל יכולת חשיבה וביטוי בהירים, והינו בעל (יש לקוות) ניסיון קודם בתביעה. בקהילה גדולה יותר, יבצע חובה זו תובע מטעם הרשויות העובד עבור הממשל.

החשוד יכול לשכור אדם שייצג אותו בהליכי המשפט; זהו אדם המתמצא בחוק ובעל (שוב, יש לקוות) ניסיון משפטי מסוים, והוא נקרא עורך דין. אם החשוד אינו יכול לשכור עו"ד, עליו לטעון בעצמו בפני בית המשפט.

במשפט, היכול להמשך מספר דקות עד מספר שבועות (בהתחשב בכמות ההוכחות, מספר העדים, וכו'), יציג התובע את טיעוניו, ועורך הדין יציג את שלו. כל אחד מהם רשאי להזמין עדים ולהציג הוכחות, כמו גם לחקור את עדיו של הצד השני ולבדוק את הוכחותיו. שני הצדדים ינאמו נאומי סיכום, והשופט ייקבע את החלטתו.

אם יימצא כי החשוד חף מפשע הוא ישוחרר. אם יחליט השופט כי החשוד סבל שלא בצדק בשל המשפט, יוכל לקנוס את האדם התובע ולתת את סכום הקנס לחשוד. (קנס זה לא יכול לעלות על 600 פ"ז).

אם יימצא כי החשוד אשם, ייגזר דינו על פי הקוים המנחים שניתנו לעיל. אם יוטל עליו קנס, יוכל השופט לחלק את הקנס על פי ראות עיניו בין השלטונות והצד הנפגע.

אצילים במשפט

במשפטים בהם החשוד הינו אדם במעמד לורד בעל אדמות ומעלה, יש צורך בחבר מושבעים של אצילים אשר יקבעו אשמתו או חפותו. שבעה אצילים בעלי תואר לורד בעל אדמות ומעלה יתכנסו לדון בחשוד. החלטת הרוב קובעת את התוצאה.

במשפטים בהם החשוד הוא במעמד אביר ומעלה, יש צורך כי השופט יהיה במעמד השווה לזה של החשוד.

אם ברון עומד למשפט, על הדוכס או הדוכסית לשמש כשופטיו, וחבר המושבעים צריך להיות מורכב מ־13 מושבעים במעמד אביר ומעלה.

דמויות שחקנים ומערכת המשפט

ישנן דרכים מספר להשתמש במערכת המשפט במהלך המערכה שלך.

דמויות במשפט. לפחות פעם אחת עליך להציב דמות במעצר בגין פעולה כלשהיא מוצדקת או הכרחית - אך לא חוקית באופן טכני. התובע יטען כי היא דמות פושעת בעוד, שעורך הדין ייטען כי הדמות חפה מפשע בשל פעולתה המוצדקת, וההרפתקה תהיה מורכבת מנסיונן של הדמויות למצוא הוכחות הכרחיות והתמודדותן עם פעולות מרמה ופשע של התובע המושחת.

דמויות כמשתתפים. בכפר קטן, שבו לכל אחד דעה באשר לאשמתו או חפותו של החשוד, יהיה מנהיג המקום אסיר תודה להרפתקן נודד בעל מוניטין אשר ישמש כתובע או עורך דין - כלומר, הלה יבקש מד"ש לעשות זאת. יכול להיות משעשע לארגן את העניינים כך, שד"ש אחד היה התובע ואחר יהיה הסניגור (המגן על הנאשם).

זכויות

בקצרה, הרי לפניך זכויותיהם של התושבים בקרמאיקוס.

אדם חופשי. לאדם חופשי הזכות להיות בעל רכוש ולצוות אותו ליורשיו; לעמוד למשפט על פשעים (במקום להענש ללא משפט); ללכת לאן שיחפוץ (כל עוד הוא מציית לחוקי האומה והקהילה); ולתפקד כשופט במשפטו של אדם עד מעמד של לורד חצר.

לורד חצר. זכויותיו של לורד חצר זהות לאלה של אדם חופשי.

לורד בעל אדמות. ללורד בעל אדמות, בנוסף לזכויות שלעיל, ניתנת גם הזכות לגבות מיסים מהנתינים שעל אדמותיו; לתפקד כמושבע בעת משפט של אדם עד מעמד אביר בעל אדמות; לתפקד כשופט לכל אדם עד מעמד של לורד בעל אדמות, במיוחד בפשעים שנעשו על אדמותיו; ולגייס חיילים מבין התושבים על אדמותיו בעיתות מלחמה.

אביר. לאביר ניתנות זכויותיו של לורד חצר, והוא יכול גם לשמש כמושבע במשפטו של חשוד עד לתואר ברון; הוא רשאי לדרוש מקלט (ראה הפוליטיקה בקרמאיקוס); מנהיגי קהילות יכולים לבקש מאביר כי יתפקד כשופט במשפטים הנערכים בקהילה; בכל משפט של אביר צריך לתפקד כשופט אדם בעל תואר אביר ומעלה.

אביר בעל אדמות. לאביר בעל אדמות ישנן אותן זכויות כשל אביר ולורד בעל אדמות (כאשר הן סותרות, קודמות להן זכויותיו של האביר). במשפטו של אביר בעל אדמות חייב לשפוט שופט בתואר זה ומעלה.

ברון. לברון ניתנות אותן הזכויות כשל אביר בעל אדמות. במשפטו של ברון חייבים לשפוט הדוכס או הדוכסית.

דוכס. באופן תיאורטי, חסינים הדוכס והדוכסית בפני משפט. ("באופן תיאורטי" משמעו כי הדבר תקף כל עוד הדוכס שולט בכס המלוכה. כאשר יפול משלטונו, הדבר הראשון אשר יעשה הממשל החדש יהיה לשפוט אותו). ניתנות להם הזכויות שפורטו החלק הפוליטיקה בקרמאיקוס. לרשותם גם זכות "המשפט המיידי" - הם יכולים לגזור כל גזר דין על פי רצונם (עד לחומרה של פשע מדרגה 6, אך לא גזר דין מוות) עבור כל אחד מנתיניהם, מכל סיבה שהיא, או ללא סיבה. באופן טבעי, אין הם עושים זאת לעיתים קרובות מידי. בכל אופן, להעלות את חמתו של הדוכס יכול להסתיים במאסר של מספר שבועות, או שאדם יכול למצוא עצמו כתוצאה מכך בצבא, בגבול הצפוני הקר מאוד.

בית דין פתוח

ישנה זכות נוספת המוענקת לכל אחד בקרמאיקוס (מלבד פושעים); הזכות להתקבל לראיון אצל הדוכס.

זהו דבר אשר יזם הדוכס עצמו על פי חוש הצדק שלו. כל אחד יכול לדרוש ראיון עם הדוכס - בתנאי שיוכל לעמוד בנפתולי הבירוקרטיה שבדרכו.

אדם המבקש ראיון אצל הדוכס צריך להפגש עם מזכיר ממשרד המדינה בספקולארום. מזכיר זה ישאל מפי האדם את סיפורו ותלונתו. לאחר שמיעת הענין, יסביר לאדם את ההליכים המקובלים לפתרון בעייתו. אם יסרב האדם לפעול על פי ההליכים המקובלים, יקבע המזכיר עבורו פגישה מספר ימים מאוחר יותר; בזמן זה על האדם לחזור על סיפורו בפני המזכיר והשר או סגן השר אשר בתחום שיפוטו נמצאת התלונה.

אם עדיין יסרב האדם לעבור בצנורות המקובלים, יקבע לו המזכיר פגישה עם הדוכס בבית הדין הפתוח. יום בית הדין בפתוח של הדוכס הוא יום ניטדיין בכל שבוע (ראה הערות אודות לוח השנה בסוף חלק זה). ההמתנה הממוצעת לפגישה זו הינה שלושה שבועות, כך שבניטדיין השלישי אחרי פגישה זו רשאי האדם להכנס לטירת הדוכס, לבוא לפניו בפני בית הדין (יחד עם שאר הטוענים), ולהציג את מקרהו.

אם תיצור הדמות וטיעוניה רושם על הדוכס, לפחות יתחשב הדוכס בדבריה. אם רושם זה לא יווצר - בשל גסות רוחה של הדמות, או משום שלא היה צריך הדוכס לשמוע את דבריה - יגזור עליה הדוכס שבועות מספר בכלא. (באמצעות זאת מקטין הדוכס את מספר האנשים הפונים איו ללא צורך).

האנשים הטיפוסיים המשתמשים בזכות זו כוללים בתוכם: אלה השואפים לצדק, ואשר ניסו את אמצעי הממשל הרגילים להשגתו; אלה המציעים שינויים בחוק, וצפו עד כה באובדן הצעתם בסבך הבירוקרטיה; אלה המעבירים מסר אישי לדוכס, אשר עליהם להעבירו, מכל סיבה שהיא, באופן אישי ואין להם גישה אחרת לדוכס; ואלה המתמכרים לרעיון ומוכנים לסבול מאסר, ולו בלבד שיקשיב להם הדוכס.

לרשותן של הדש"ים זכות זו גם כן, אם אי פעם יזדקקו לה.

לבוש

בחלק זה (ובאיורים המצורפים לו) נדון בסוג הלבוש של בני קרמאיקוס מכל מוצא שהוא או מעמד חברתי.

הלבוש באופן כללי

מספר פריטים בהופעה החיצונית משותפים לכל בני המעמדות השונים. הם כוללים:

שיער. גברים תיאטים גוזרים שיערם קצר. הם יכולים להיות בעלי זקן או ללא זקן; הם יכולים להיות בעלי זקן ארוך מאוד ושפם.

לנשים תיאטיות שיער ארוך. הן מפזרות אותו, קולעות אותו או קושרות אותו, בהתאם למזג האויר והנסיבות.

גברים טרלדרים גוזזים שיערם קצר או ארוך; אם הוא ארוך, הם קושרים אותו לעיתים קרובות לאחור. גברים טרלדרים הם חסרי זקן, ואם הם מזוקנים, זקנם יהיה קצר.

נשים טרלדריות נוטות להשאיר את שערן ארוך, פזור או אסוף לאחור.

תכשיטים. התיאטים נוטים לענוד תכשיטים מעטים מאוד. הגברים עונדים טבעות, ולעיתים שרשראות הנושאות מדליונים. הנשים עונדות עגילים צנועים, טבעות, וענקי צוואר ארוכים (היכן שמקובל מזהב, פנינים, אבני חן, וכו'.

הטרלדרים עונדים תכשיטים רבים. הגברים עונדים טבעות, לעיתים עגילים, סיכות מהודרות למעיליהם, וענקי צוואר. הנשים עונדות טבעות, עגילים גדולים, צמידים, צמידי רגליים, וצמידי ידיים בעושר מהמם.

צבעים. התיאטיים המתלבשים ביעילות נוטים לשמור על לבוש פשוט: שניים או שלושה צבעים משתלבים היטב, המותאמים בחן ובנועם.

הטרלדרים, לעומת זאת, מחבבים צבעים חזקים בערבוביה. למשל, גבר טרלדרי יכול ללבוש מגפיים שחורים, מכנסיים צהובים בוהקים, אבנט אדום מבריק על מותניו (המתאים לצעיף שסביב צווארו), כותונת לבנה, ומעיל חורף גדול בכחול גנדרני.

הלבוש הפשוט

גברים תיאטיים בלבושם הפשוט יילבשו בדרך כלל מכנסיים ארוכים, חגורה, ומקטורן חסר שרוולים. בחורף, יהיה המקטורן מעל חולצה ארוכת שרוולים בעלת כפתורים מלפנים. אם לדמוּת יש די כסף, היא תנעל נעליים או מגפיים ותישא חגורת כיסים אחת או יותר. אצדעות מעור מקובלים אצל הלוחמים.

אישה תיאטית בלבוש פשוט תלבש חצאית, באורך השוק בקיץ ועד הקרסוליים בחורף, מקטורן חסר שרוולים מעל חולצה ארוכת שרוולים ובעלת צווארון V עם כפתורים בחזיתה, וייתכן שאף תחגור חגורת כיסים. סנדלים ונעליים הם בדרך כלל אביזרי ההנעלה המקובלים.

גבר טרלדרי בלבושו הפשוט עוטה מכנסיים צרים וכותונת רחבה הנרכסת בשרוכים מלפנים (מאמצע החזה ומעלה). הוא נוטה ללבוש חגורה רחבה או אבנט צבעוני, ואם ברשותו די כסף יינעל מגפיים (בעלי אימרה רחבה). ייתכן ואף ילבש צעיף סביב צווארו או על מצחו. אם שערו ארוך, הוא יהיה קשור לעיתים קרובות לאחור כמנהג שודדי הים. ייתכן ויחגור חגורת כיסים או יצמיד כיסיו לאבנטו.

האישה הטרלדרית בלבושה הפשוט תלבש חצאית בעלת צבעים בוהקים (לעיתים ליצנית) באורך הברך או השוק, וחולצת רחבה חסרת כפתורים בעלת אימרה עגולה. רגליים יחפות, סנדלים ומגפיים גבוהים רכים מתאימים כולם לתלבושת זו.

האנשים הפשוטים לובשים בדרך כלל חום ושחור, אך אלה שברשותם יותר כסף, נוטים להתלבש בצבעים בוהקים יותר.

הן הטרלדרים והן התיאטיים לובשים מעילים במזג אויר קר; בעיצומו של החורף הם לובשים מעילים ארוכים עם ברדסים; במזג אויר קריר ילבשו אלה שביכולתם הכספית, מעילים באורך המותן.

הלבוש הרשמי

סיגנון הלבוש הרשמי בספקולארום החל להתבסס לפני כמאה שנה, עם הפלישה התיאטית הראשונה למרילנב. כיום, אין סוגים נפרדים של לבוש רשמי "תיאטי" או "טרלדרי" - למרות שהלבוש הרשמי נראה יותר תיאטי מאשר טרלדרי על פי סגנונו.

גברים בלבוש רשמי נועלים מגפיים כהים, מכנסיים וחגורות, וכותנות ארוכות שרוולים (חסרות כפתורים או בעלות שתי שורות של כפתורים, כמדי הצבא), בעלות שרוולים מלאים; כותנות מעין אלה מקושטות לעיתים קרובות הריקמה עשירה ועשויות בצבעים עשירים ועזים.

נשים בלבוש רשמי לובשות שמלות בעלות שרוולים ארוכים, מלאים ונופלים וחצאיות באורך מלא; השימלה בדרך כלל נרכסת בשרוכים מאחור. הנעליים בדרך כלל הינן נעליים נמוכות או חצאיות. אביזרי הקישוט כוללים בתוכם חגורות עור או בד צרות, הכרוכות לעיתים קרובות מספר פעמים סביב המותניים בצורות מעניינות; תכשיטים (הנענדים על פי סגנון הגזע של האישה, תיאטי או טרלדרי); ומעיל ארוך מפרוות חיה נדירה.

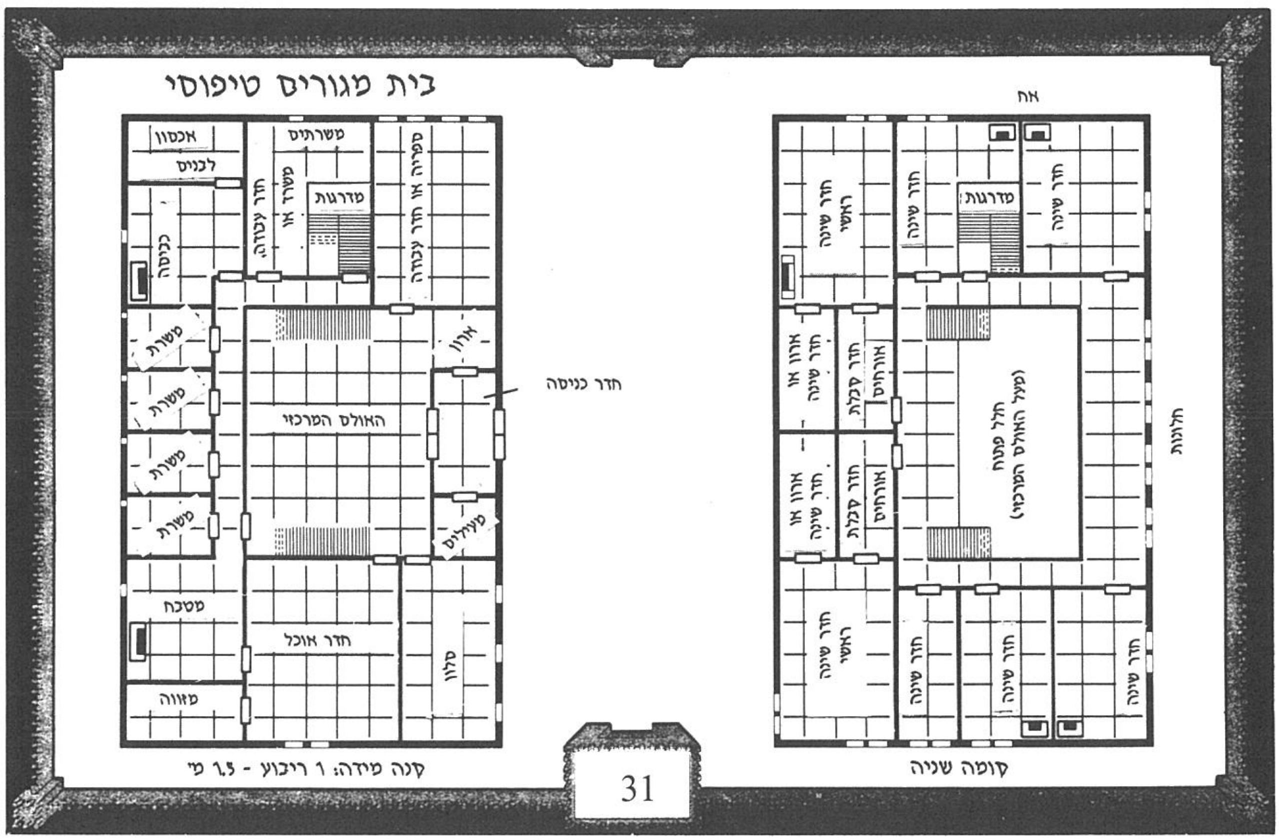
אצילים במעמד לורד בעל אדמות ומעלה, עונדים כתר אצולה (כתר צר, חסר כל קישוט) המעיד על מעמדם; ברונים וברוניות יכולים לענוד כתר ברונות (כתר צר המעוטר בדרך כלל באבני חן ובדוגמאות החרוטות עליו); הדוכס והדוכסית יכולים לענוד כתרים מלאים.

לבוש רשמי לכוהנים

באירועים רשמיים יכולים הכוהנים ללבוש לבוש כוהנים מלא.

עבור הכנסיה של קרמאיקוס לבוש זה כולל גלימה ארוכת שרוולים עד הקרסוליים, שעל חזה מוצג בהבלטה סמל השריון של הכנסיה של קרמאיקוס (או מסדר גריפון). כוהנים מהכנסיה של קרמאיקוס נושאים שרביט מתכת המורה על תפקידם ככוהנים.

עבור הכנסיה של טרלדרה, כולל הלבוש המלא מעיל עליון בעל שרוולים ארוכים באורך הברך, הצבוע בגוון מיוחד של חום



המשוייך לכנסיה. כוהנים מהכנסיה של טרלדרה, נושאים מטה עץ מסוקס הנחשב גם הוא לשרביט המורה על תפקידם ככוהנים.

לבוש להרפתקה

הרפתקנים לובשים בדרך כלל לבוש פשוט - על אף שהבגדים יכולים להיות מאיכות יקרה.

נשים לוחמות לבושות לעיתים קרובות בלבוש הדומה לרעיהן הגברים, כיוון שקל יותר לחגור שריון סביבו.

מלבד לבוש הכוהנים הרשמי שהוזכר לעיל אין שום "לבוש על פי מעמד" בקרמאיקוס. אין לבוש המסגיר את מקצועו של קוסם; עטיית שריון עור ללא מגן אינו משתמע כלבושו של גנב. כשה"מ, עליך להדגיש עובדה זאת במהלך המערכה. אדם העוטה שריון ברזל והנושא שרביט (אך לא מגן) יכול להתברר כלוחם; וכך גם אדם זריז העוטה עור. קוסם רב עוצמה יכול להראות בדיוק כמו מנהיג של עיר. רק אם הדמויות נושאות תגים או אביזרים המעידים על תפקידם יוכלו אנשים אחרים לזהות אותם.

אביזרים, סימלי שבטים, וסמלי שריון

למרבית המשפחות הגדולות, הגילדות והמסדרים בקרמאיקוס ישנם סמלים המיצגים אותם. באיור המצורף מוצגים לפניך אחדים מהם.

אם ראש המשפחה הינו במעמד לורד בעל אדמות ומעלה, מכונה סמל המשפחה, סמל שריון. אם ראש המשפחה הוא אדם חופשי או במעמד לורד חצר, ייקרא הסמל סמל שבט. אם מייצג הסמל גילדה, יחידה צבאית, מסדר דתי, או חברה אחרת, הוא נקרא אביזר. אך משמעות כולם זהה - אביזר מייצג המופיע על מגינים ודגלים, תגים ואבזמים, או בכל מקום בו העונד מעונין להציג את השתיכותו.

מרבית האצילים במעמד לורד בעל אדמות ומעלה מעסיקים אדם מקצועי הנקרא כרוז, שתפקידו להכיר את מרבית האביזרים, סמלי השבטים, וסמלי השריון בקרמאיקוס - ורבים אחרים מן הארצות הזרות.

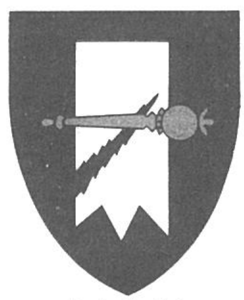
לוח השנה

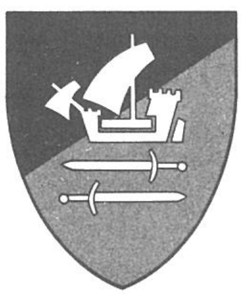
זהו לוח השנה בו משתמשים בדוכסות הגדולה של קרמאיקוס. קרמאיקוס חיה על פי התאריכים התיאטיים המציינים את תחילת לוח השנה המודרני מיום הכתרתו של הקיסר הראשון של תיאטיס, בדיוק לפני 1000 שנה.

קלדמונט, נובמונט, ווטרמונט הם חודשי החורף; טאומונט, פלורמונט, יארטמונט הם האביב; קלארמונט, פלמונט, פירמונט הם חודשי הקיץ; אמבּירמונט, סויפטמונט, איירמונט הם חודשי הסתיו.

עונת הגשמים, גשמים פזורים בכל כמה ימים, מתחילה בראשיתו של ווטרמונט, ונמשכת עד סופו של טאומונט. בשל רוחות הבאות מן האוקינוס הדרומי, נוטים חודשי הקיץ להיות נסבלים (מעלות השיא מגיעות ל־32 מעלות צלזיוס). החורף גם הוא אינו קשה במיוחד; רוחות חמימות מן האוקינוס ומחסום הרי אלטן־טיפ מונעים ממזג האויר הצפוני הקר מלרדת במלוא עוצמתו על קרמאיקוס.


וורלוי


טורנסקי


ראדו


קרמאיקוס


הכנסיה של קרמאיקוס


גילדת הקוסמים של ספקולארום


משמר העיר


ברונות הנץ השחור


הכנסיה של טרלדרה


האלפים מקאלארי


מסדר גריפון

תאריכים בעלי חשיבות

בלוח השנה אלה הם התאריכים בעלי חשיבות מיוחדת לבני קרמאיקוס.

1 נובמונט תחילת השנה החדשה. זהו יום לחגיגות: מרבית העסקים נסגרים, ישנן תהלוכות ברחובות ופעילויות אחרות של פסטיבל החורף, במיוחד בספקולארום. בשנה זו (1000 א'כ), 1 בנובמונט הוא יום חגיגת האלף להכתרת הקיסר של תיאטיס, כך שהמאורע יהיה גדול ורעשני יותר מאי פעם.

1 ווטרמונט הדוכס וגובי מיסים מקומיים אוספים את המיסים עבור סויפטמונט עד קלדמונט שבשנה הקודמת.

1 טאומונט זהו היום הראשון לאביב באופן רשמי (ללא התחשבות במזג האויר). שיירת הננסים יוצאת לדרכה המסורתית לעבר ספקולארום ביום זה. זהו גם התאריך המסורתי לתחילת עונת הספנות.

11 טאומונט שיירת הננסים מגיעה בדרך כלל לספקולארום ביום זה.

15 טאומונט עם סיום המסחר, עוזבת בדרך כלל שיירת הננסים את ספקולארום ביום זה.

1 יארטמונט גובי המסים אוספים את המיסים עבור נובמונט עד טאומונט של שנה זו.

1 קלארמונט זהו היום הראשון של הקיץ באופן רשמי.

1 פלמונט יום חיית הפרא. זהו התאריך המסורתי המציין את הקרב האחרון בין המלך האלאב ופראי האדם, וזהו יום חג טרלדרי גדול ושופע בכל רחבי קרמאיקוס. המשתתפים מתחפשים כפראי אדם ומשוטטים ברחובות בתהלוכות, ומתקיימים קרבות־דמי בין פראי אדם ואנשים, ריקודים, ואירועים אחרים לזכר הקרב. טקסים דתיים נערכים על ידי הכוהנים בכנסייה של טרלדרה.

1 פירמונט גובי המיסים אוספים את המיסים לפלורמונט עד קלארמונט של שנה זו.

1 אמבירמונט זהו היום הראשון לסתיו באופן רשמי.

28 סויפטמונט יום הולדתו של הדוכס. זהו יום חג בספקולארום, עם אירועים הדומים לחגיגות השנה החדשה.

1 איירמונט גובי המיסים אוספים את המיסים עבור פלמונט עד אמבירמונט של שנה זו.

1 קלדמונט זהו היום הראשון של החורף באופן רשמי.

נובמונט

לונדיין	22.5	15(*)	8.5	1(י)
גרומדיין	23	16	9	2(?)
צרדיין	24(ל)	17	10	3
מולדיין	25	18	11	4
ניטדיין	26 -נר	19 -גר	19 +גר	5 +נר
לושדיין	27	20	13	6
סולאדיין	28	21	14	7(!)

ווטרמונט

לונדיין	22.5	15(*)	8.5	1(י)
גרומדיין	23	16	9	2
צרדיין	24	17	10	3
מולדיין	25	18+	11	4(?)
ניטדיין	26 -נר	19 -גר	12 +גר	5 +נר
לושדיין	27	20(!)	13	6
סולאדיין	28	21(?)	14	7

טאומונט

לונדיין	22.5	15(*)	8.5	1(י)
גרומדיין	23	16	9	2
צרדיין	24	17	10	3
מולדיין	25(ל)	18	11	4
ניטדיין	26 -נר	19 -גר	12 +גר	5 +נר
לושדיין	27	20	13	6
סולאדיין	28	21	14(!)	7

פלורמונט

לונדיין	22.5	15(*)	8.5	1(י)
גרומדיין	23	16	9	2
צרדיין	24	17	10	3
מולדיין	25(!)(?)	18	11	4
ניטדיין	26 -נר	19 -גר	12 +גר	5 +נר
לושדיין	27	20+	13	6
סולאדיין	28	21	14	7

יארטמונט

לונדיין	22.5	15(*)	8.5	1(י)
גרומדיין	23	16	9	2
צרדיין	24	17	10	3
מולדיין	25	18	11	4
ניטדיין	26 -נר	19 -גר	12 +גר	5 +נר
לושדיין	27(!)	20	13	6
סולאדיין	28	21	14+ (ל)	7

קלארמונט

לונדיין	22.5	15(*)	8.5	1(י)
גרומדיין	23	16(?)	9	2
צרדיין	24	17	10	3
מולדיין	25	18	11	4
ניטדיין	26 -נר	19 -גר	12 +גר	1 5ר+
לושדיין	27	20	13	6
סולאדיין	28	21	14	7

פלמונט

לונדיין	22.5	15(*)	8.5	1(י)
גרומדיין	23	16	9	2
צרדיין	24(!)	17	10	3
מולדיין	25+ (!)	18	11	4
ניטדיין	26 -נר(!)	19 -גר	12 +גר	5 +נר
לושדיין	27(!)	20	13	6
סולאדיין	28(-)	21	14	7

פירמונט

לונדיין	22.5	15(*)+	8.5	1(י)
גרומדיין	23	16	9	2
צרדיין	24	17	10(ל)	3
מולדיין	25	18	11	4
ניטדיין	26 -נר	19 -גר	12 +גר	5 +נר
לושדיין	27	20	13	6
סולאדיין	28	21	14	7

אמבירמונט

לונדיין	22.5	15(*)	8.5	1(י)
גרומדיין	23	16	9	2
צרדיין	24	17	10	3
מולדיין	25	18	11	4
ניטדיין	26 -נר(!)	19 -נר	12 +נר	5 +נר
לושדיין	27(-)	20	13	6
סולאדיין	28(ה)	21	14	7

סויפטמונט

לונדיין	22.5	15(*)	8.5	1(י)
גרומדיין	23	16	9	2
צרדיין	24	17	10	3
מולדיין	25	18	11	4
ניטדיין	26 -נר	19 -גר	12 +גר	5 +נר
לושדיין	27	20	13	6(!)
סולאדיין	28	21	14	7(?)

איירמונט

לונדיין	22.5	15(*)	8.5	1(י)
גרומדיין	23	16	9	2
צרדיין	$ 24	17	10	3
מולדיין	25	18+	11	4
ניטדיין	26 -נר	19 -גר	12 +גר	5 +נר
לושדיין	27	20	13	6(-)
סולאדיין	28	21	14+	7

קלדמונט

לונדיין	22.5	15(*)	8.5	1(י)
גרומדיין	23	16	9	2
צרדיין	24(!)	17	10	3
מולדיין	25(!)	18	11	4
ניטדיין	26 -נר(!)	19 -גר	12 +גר	5 +נר
לושדיין	27+ (-)	20	13	6
סולאדיין	28 (*)	21	14	7

מפתח ללוח השנה הראשי:

(י): ירח חדש
-נר: רבע ירח מתמעט
+נר: רבע ירח מתמלא
1/2: חצי ירח
-גר: שלושה רבעים של ירח מתמעטים
+גר: שלושה רבעים של ירח מתמלאים

(*): ירח מלא
(!): כוכב נופל - כוכב חוצה את שמי הלילה (20% סיכוי), בכיוון העוזר למי שמחפש יעד בלתי ידוע.
(ל): ליקוי חמה - החמה מסתתרת מאחורי הירח ל־1ק6 סיבובים (15% סכוי)
(?): כוכב חדש - כוכב לא רגיל בכל צבע שהוא זורח במשך לילה אחד (5% סיכוי), או נשאר קבוע (3% סיכוי)
(-): כוכב חסר - כוכב מוכר מאוד נעלם בקביעות מהמבנה הידוע (10% סכוי)
(ה): הפיכה שמימית - פעילויות שמימיות לא רגילות גורמות לשמיים לשנות צבעם ליום אחד, או לזהור באופן מאיים ללילה אחד, תוך גרימת פחד ובלבול באוכלוסייה (3% סכוי). כל הקסמים אינם משפיעים ביום זה.

הכלכלה בקרמאיקוס

המבנה הכלכלי

הרי לפניך צורת פעולתה של הכלכלה בקרמאיקוס:

(1) *אדם עובד ומקבל כסף.* אנשים עובדים בקרמאיקוס משתייכים לאחת מארבע קטיגוריות:

חוואי (מגדל ומוכר יבולים); פועל (עובד עבור מעסיק אחד); בעל עסק (מחזיק ומפעיל עסק, אפילו אם הוא העובד היחיד - הרפתקנים משתייכים לקטיגוריה זו); ואציל (החי מכספי המיסים הנאספים מן האנשים שבתחום הברונות או האחוזה שלו).

(2) *ארבע פעמים בשנה נאספים המיסים בהתאם לרווחים אלה.* כל אחד בקרמאיקוס, מלבד אצילים וחוואים מסוימים, משלמים את אותו המס: 25%.

חוואים, אם אינם חיים בתחום ברונות או אחוזה (כלומר, בעלי נכס חופשי), משלמים לגובי המסים של הדוכס. אם הם שייכים לאציל, הם משלמים במקום זאת מסים בגובה 50% לגובי האציל. (הסכום הנוסף ניתן עבור ההגנה שמקבלת המשפחה מחיילי האציל, וכו'). המס משולם בדרך כלל ביבולים ומקנה. בני משפחתו של החוואי עושים לעיתים קרובות עבודה אחרת עבור השליט המקומי (מתפקדים כמשרתים, מעבדים את שדותיו של האציל) הנחשבת במקום מסים.

פועלים ובעלי עסקים חיים על פי אותם חוקים. הם יכולים לשלם, למרות זאת, רק במטבע. עליהם לדווח לגובי המסים של הדוכס על כל רווחיהם גם אם הם משלמים לשליט המקומי.

אצילים המקבלים הכנסות אלה מעבירים חמישית מן הכספים שקבלו לגובי הדוכס. הם משאירים אצלם את שארית הסכום... אך הדוכס יכול לבקש חיילים מן האציל, בעומדו על כך שהאציל יחל בפרויקטים של בניה בתחומו, וכו'.

אם יש ברשותך את הערכה למומחה של מו"ד, חוקי ניהול דומיניון תקפים; החלק היחסי של ההכנסות הניתן לאל שווה לקווים המנחים של הכנסת דומיניון. (במילים אחרות, משפחת איכרים החיה באזור חקלאי תשלם ערך השווה ל־12 פ"ז בחודש, וסכום זה שווה ל־50% מן הרווחים).

(3) *רווחי המיסים מושקעים בתחזוקת כוחות הצבא, בסלילת דרכים, בשימורה של ספקולארום, במחייתה של המשפחה המלכותית, במשכורות שרי הממלכה, וכו'.*

(4) *גביית מסי קניה.* בקרמאיקוס נגבה סכום של 5% מכל מחירה והוא ניתן לאנשי הדוכס על בסיס רבע שנתי. הכנסות אלה מוקדשות גם הן למטרות שהוזכרו לעיל ב־(3). הוא לעולם לא ניתן לשליט המקומי. מיסי יבוא עומדים על 1% מערך המטען; זהו הסכום



שמשלם הסוחר במוכרו את המטען לאיש עסקים מקומי. כאשר מתחיל איש העסקים למכור את הסחורה, נגבה המס של 5%.

המטבע

אם ידוע לך דבר מה על כלכלת ימי הביניים (בעולם האמיתי), תוכל לדעת כי לעולם מו"ד יש הרבה יותר זהב מאשר היה לאירופה בימי הביניים. אל תניח לזאת להדאיג אותך. לעולם זה ישנם הבדלים גיאולוגיים רבים מכדור הארץ שלנו; אחד ההבדלים הוא שיש כאן מתכת יקרה הרבה יותר. אך שוויה קטן בהרבה; מטבע זהב עליה יכלה משפחה מכדור הארץ בימי הביניים לחיות לאורך חודשים, נחשבת כאן כפרוטות. (לא משתמע מכך שהחיים קלים יותר עבור האיכרים בקרמאיקוס.)

בקרמאיקוס, נקראת פיסת זהב *רויאל.* על צידה האחד נמצא דיוקן המלך האלאב, החובש על ראשו קסדת מלחמה; בצידה השני מצויות הכתובות, "הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס," "תהילה בכל המעשים" ו"רויאל אחד".

פיסת כסף נקראת *קרונה.* על צידה האחד מתואר הארמון המלכותי בספקולארום; על צידה השני מצויות הכתובות, "הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס," ו"קרונה אחת".

פיסת נחושת נקראת *קופק.* על צידה האחד מצויר הזאב הגדול של יערות פנים הארץ; על צידה האחר מצויות הכתובות (הצפויות), "הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס" ו"קופק אחד".

כלכלת הכנסיה

הנשים והגברים בקרמאיקוס אינם נדרשים על פי החוק לשלם אף חלק מהכנסתם לכל כנסיה שהיא באומה. עבור סטפן קרמאיקוס, יכולה הדרישה מתומכיו התיאטים להפריש מעשר לכנסיה של טרלדרה, להיות הרת אסון, ודרישה מהאוכלוסייה הטרלדרית להפריש מעשר לכנסיה של תיאטיס עלולה להוביל למהפכה. על כן, לא קיימת כנסיה ממלכתית בקרמאיקוס.

הכנסיות מבקשות מתומכיהן להפריש מעשר של 10% מהכנסותיהם עבור הכנסיה. מעטים האנשים היכולים להרשות לעצמם זאת (מעבר למסיהם החילוניים), אך די בממוצע של 2% מהכנסת המדינה המופרשת לכנסיות.

כמו כן, דורשות הכנסיות שכהניהן ההרפתקנים יפרישו מעשר מלא של 10%, ורבים הכהנים המוכנים להפריש יותר מכך.

הכנסיות משתמשות בהכנסותיהן על מנת לבנות ולתחזק מבני כנסיה, להכשיר את כוהניהן, לערוך חגיגות וטקסים מיוחדים, ואף (לעיתים קרובות) להשפיע השפעה פוליטית על שליטי קרמאיקוס.

שליטה במבוך הכלכלה

בעוד שהמבנים והמספרים לעיל זמינים דיים בכדי לענות על שאלות, הם בעלי משמעות פעוטה ביותר לגבי ההשקפה על המשחק.

לפניך הצורה בה משפיעה הכלכלה על המערכה והדש"ים:

(1) *מיסים.* כפי שהינך רואה, כל אחד אמור לשלם מיסים. דבר זה כולל דש"ים הרפתקניות. ד"ש חש לעיתים קרובות כי גובי המיסים המקומיים אינם ראויים לכל חלק מן האוצר שהרוויחו הגיבורים בנצחם את המפלצות, אך אנשי הדוכס אינם רואים זאת כך. לעיתים קרובות למדי - בוא נאמר, פעם בשנת משחק, או בכל פעם שהדמויות זכו בכמות גדולה של אוצר - שאל את הדמויות אם הן מתכוונות לדווח על רווח זה לגובי המיסים. אם הן מתכוונות, הרי זה טוב. אם לא, גרום להן לחוות קשיים בהברחת האוצר. או אז, אם הן ממשיכות בהתנהגות זו, ומבזבזות את אוצרן בכל מקרה, יבחין גובה מיסים בסופו של דבר כי הדמויות חיות ברמת חיים הרבה מעל יכולתן; הדמויות תהיינה נושא לחקירה סודית, ובסופו של דבר יפתחו נגדן הליכים, הן תעצרנה, תובאנה למשפט, ותורשענה בהעלמת מס. אל תפיל את כל זאת על הדמויות ללא אזהרה מראש; הנח להן לראות את הדבר קורה לדב"ש מפורסם אחר.

(2) *אחוזות.* כאשר הדמויות מתחילות לבנות אחוזות ולשלוט באיזוריהן, השתמש בחוקי ההכנסות וההוצאות מן הערכה למומחה של מו"ד; בדוק היטב כי השחקנים מכירים אותם ופועלים על פיהם.

אל תניח לחישוב ההוצאות וההכנסות עבור כל ברונות או אחוזה בקרמאיקוס להדאיג אותך. אם הדמויות סקרניות, תאר להן את המצב הכלכלי הכללי: משגשג לעת עתה,

מבנה האזור

הדרדרות כלכלית מועטה, הדרדרות רצינית (בשל כשלון יבולים או אסון אחר), וכו'. שינויים בכלכלה צריכים להיות על פי מטרות המערכה שלך - האם מסוגלות הדמויות להתגבר על הבעיות הפוגעות בכלכלת האומה? - דבר זה חשוב יותר ממאורעות כלכליים אקראיים.

הבט במפה הצבעונית של קרמאיקוס הכלולה ברשומון זה, ואנו ניתן לך קורס קצר בגאוגרפיה של קרמאיקוס.

צורת הארץ

כל חבל הארץ הצפוני של הדוכסות הגדולה הינו הררי. שורה מתמשכת של הרים משמשת כגבולה הצפוני של קרמאיקוס.

זהו אותו רכס הרים, אך הוא מכונה בשמות שונים במקומות שונים. במערב קרמאיקוס אלה הם הרי גרוס. במרכזה של קרמאיקוס אלה הם הרי אלטן טיף - שם מתרחב רכס ההרים, שלוחה אחת ממשיכה לצפון, והשניה פונה בחדות לדרום מזרח.

הרים אלה נוטים להיות מכוסים בצפיפות ביערות, המתדלדלים בהדרגה עד הפסגות חשופות הסלע. הגובה הממוצע של ההר באזור זה הינו 1200 מ', למרות שרבים מהם גבוהים יותר.

דרומה מרכס הרים זה, משתרעות גבעות מרגלות ההרים לאורך קלומטרים רבים - גם הן מכוסות ביערות צפופים. בקרמאיקוס המערבית נמצא אזור הגבעות מהלך חצי יום ממפרץ האלאג; בקרמאיקוס המזרחית נמצאות הגבעות הדרומיות ביותר במרחק של כשלושים ק"מ מקו החוף.

מרבית שטחה הנותר של הדוכסות הגדולה מישורי, מעוטר לעיתים בגבעות נמוכות.

האזור נמצא בשיפוע עדין מן ההרים הצפוניים לעבר החוף הדרומי. המישורים הצפוניים ביותר (מישורי גרוס במערב קרמאיקוס) הינם בגובה של 450 מ' מעל פני הים; המישורים מדרום להיר הפסגה השחורה הינם בגובה של 300 מ' מעל פני הים.

פני הקרקע

קרמאיקוס הינה אחת האומות המיוערות ביותר בעולם. בחלקיה הצפוניים של הדוכסות הגדולה מכסים יערות אורנים את מורדות ההרים והגבעות. ככל שתדרים, כך תראה יותר ויותר עץ נוקשה - במיוחד אלונים; בחלקיה הדרומיים ביותר של קרמאיקוס המזרחית, יער דימראק, תמצא רק אלונים עתיקים המתנשאים אל השמים.

ישנם שלושה אזורי יערות עיקריים בקרמאיקוס.

בקצה מערב, ליד הגבול, נמצא אזור יער עבות הנקרא יערות ריברפורק או לחליפין יערות אשלוס; יערות אלה לא נחקרו ברובם, אינם מיושבים בבני אדם (מלבד החיילים ברי המזל המאיישים את חיל המצב של מבצר ריברפורק), והינם מאיימים מאוד.

במרכז קרמאיקוס נמצא יער ראדלב, יער המיושב על ידי מרבית האלפים בני קאלארי. הוא מעט פחות חשוך ומאיים מן האזור המערבי... אך עדיין שוכנות בו חיות פרא מסוכנות.

בדרום מזרחה של קרמאיקוס נמצא היער הגדול ביותר מבין יערות הדוכסות, יער דימראק. הוא משתרע מגבולותיה של ברונות קלוין ועד לגבולה של תיאטיס. זהו יער של עץ חזק ונוקשה, ומקום מושבם של מספר חמולות של דמויי אדם - בעיקר דמויי אדם אלימים ואלפים בני ויאליה.

מרבית שארית שטחה של קרמאיקוס מורכב ממישורים עם טלאים של קרקע חשופה (מתאימה למרעה ולעיבוד חקלאי) וטלאי יערות; אלו הם האזורים בהם מתישבים בני האדם בנוחיות.

ישנה ביצה אחת בקרמאיקוס - ביצת השדפון, הקרובה לגבול המערבי. אין זו ביצה בעלת מרכיבים בריאותיים; יתרה מכך, זהו נוף מכוער של עצים מתים וצמחיה מרקיבה. יתושים נושאי מחלות מתישבים במימיה העומדים, ויצורים מוזרים חולפים תחת פני המים. אפילו אור היום מעומעם וחסר חיים באזור זה של המדינה. בהתאם לכך, נמצא חלקה הדרום מזרחי של הביצה בתחום שטחה של ברונות הנץ השחור.

ישנו אזור אחד של אדמות פרא במדינה - מצפון מזרח לברונות קלוין. אדמות פרא אלה הינן מישורים וגבעות נמוכות המכוסים בשיחים ננסיים דלילים; יובלים קטנים מתפתלים דרכם; ישנם טלאים גדולים של אדמת בוץ בעלת מראה מטעה, אליה יכולים להשאב אנשים, סוסים וחבורות שלמות תוך מספר דקות בדומה לאזורי חולות טובעניים. אזור זה נראה גם הוא כרדוף רוחות, בו נשמעות יללות מוזרות במשך הלילה, ואין דבר הנראה חביב או מנחם במשך היום.

מים

המפה מראה מספר נהרות הזורמים לאורך הארץ.

במערב קרמאיקוס, נשפכים נהרות גרוס, מאגוס, גוסטוס ואשלוס מהרי גרוס. כעשרים וחמישה ק"מ צפונה לגבולות ברונות הנץ השחור הם מתחברים יחדיו לנהר הגדול אשלוס. נהר זה מתרחב ומאט זרימתו כאשר הוא יוצא אמזור היערות, וזורם לאיטו לאורך ביצת השדפון ולתוך מפרץ האלאג.

בקרמאיקוס המרכזית והמזרחית יורד נהר וינדראש מהרי הפסגה השחורה, ונהרות הילפולו והייריץ' יורדים מהרי אלטן טיף. כולם מתחברים יחדיו ליד קלוין, וממשיכים (כנהר הייריץ') אל עבר הים.

השמות וינדראש, הילפולו והייריץ' נטבעו על ידי המתישבים התיאטיים. לנהרות שמות עתיקים יותר - בהתאמה, ופוולד, שוטורגה ו־ ולאנגה - בהם משתמשים עדיין הטרלדרים.

במדינה נמצאים עוד נחלים רבים אחרים שאינם מצויינים במפה. היכן שהינך זקוק לכך, למטרות המערכה או הסיפור, הוסף נחל או נהר על דעת עצמך. תוכל להיות בטוח כי כל עיר או קהילה, שאינה מצויינת במפה כשוכנת בקרבת נהר גדול, בודאי נמצאת ליד מקור מים כלשהו.

תכונות גיאולוגיות אחרות

מתכות

המכרות הינם ספורים בגבעות ופוולד (בעיקר מכרות של גמדים או ננסים); הברזל נכרה כאן בכמויות גדולות, ואף כמות קטנה של מתכות יקרות יכולה להמצא כאן.

ידוע כי ניתן למצוא זהב בהרי אלטן טיף הדרומיים, ואנשים רבים ניסו להקים שם מכרות. חלקם הצליחו הצלחה כבירה; מרביתם מצאו את מותם מידי דמויי אדם הפושים בחבל ארץ זה.

מערות

לבסוף, קיימות מערות ופיתולי מערות רבים בקרמאיקוס, במיוחד בהרי הפסגה השחורה ובגבעות ופוולד. כוכים ומערות מהווים, כמובן, מקום מצויין עבורך (כשה"מ) למקם בו תרבויות אבודות, שבטים פראיים חבויים, מפלצות עתיקות רדומות, וכיו"ב.

בפרק זה נדון בערים השונות ובקהילות אחרות ברחבי הדוכסות הגדולה.

כל אתר יתואר באמצעות שליטו, אוכלוסיתו, חוקיו (הנוספים על חוקי הדוכס שפורטו בפרק "החברה בקרמאיקוס"), ומספר הערות על תכונות אחרות של הקהילה.

ספקולארוס

שליט: הדוכס סטפן קרמאיקוס השלישי (ראה הערות בפרק "הדמויות"). פעולות יומיומיות מנוהלות על ידי ראש העיר, לורד לוקאס טורמאנדרוס (לוחם מדרגה 4, בן 36, בעל שער שחור ועינים כחולות).

אוכלוסיה: אין אומדן מדויק; המפקד המדויק האחרון נערך לפני 15 שנה, ואז מנתה אוכלוסיית ספקולארום 50000 נפש לערך. כעת בודאי גדל מספר זה.

חוקים: כל כלי הנשק (מלבד פגיונות) חייבים להיות קשורים לנדניהם בסרטי בד. נשיאת נשק לא קשור הינו פשע מדרגה 2 (ראה "חוקי הדוכס" בחלק "החברה בקרמאיקוס"); רצח עם נשק לא קשור נחשב באופן אוטומטי כפשע מדרגה 7. מותר להטיל קסם, אך הטלת כישוף על מישהו נגד רצונו נחשבת כפשע מדרגה 2 (או יותר מכך, אם תוצאתו דורשת עונש גדול יותר). בעת חגיגות חייב כל אדם הנכנס לספקולארום לשלם מס של שמונה קרונה.

הערות: על אף היותה גדולה, העיר הינה מקום צפוף, רועש ומלוכלך - תמציתה של עיר טיפוסית מימי הביניים. מרבית הרחובות מכוסים בעפר, והם צרים למדי (מלבד הרחובות הראשיים המצויינים במפה), מפותלים, חשוכים ולעיתים קרובות מסוכנים. "תברואה" משמעה מקווה קטן שנכרה במרכז הרחוב. הבנינים בני קומה אחת או שתיים, ועשויים מאבן גסה או עץ; מעטים מהם עשויים מלבנים שרופות או אבן מסותתת.

שכונות: הבט במפת ספקולארום שבגליון המפות. מספר שכונות מצויינות בו, והן מתוארות להלן. הערה חשובה: מלבד המקומות בהם נמצאות חומות, המעבר בין השכונות הדרגתי ואינו חד. בהליכה מאזור הגבעה היוקרתי אל עבר שכונת השפע "רעפים", כל אשר יבחין בו המסייר תהיה העובדה שהבתים הופכים אט אט פחות יקרים וקטנים יותר. בהמשיכו אל עבר מרכז הסוחרים יבחין בעסקים רבים יותר בצידי הרחוב, עד אשר דחקו בהדרגה את רגליהם של בתי המגורים.

רעפים. זהו פחות או יותר אזור השפע של העיר, באמצע הדרך בין אזור הגבעה המהודר ומרכז הסוחרים. הוא נקרא כך על שם דרך הרעפים, דרך מרכזית המכונה כך כיון שהינה מרוצפת בלבני רעפים. בסלנג של ספקולארום מציין המונח "רעפים" כל דבר שהוא מאיכות טובה. האזור מאופיין על ידי בתים יוקרתיים קטנים או בינוניים; מרבית האוכלוסיה כאן היא ממוצא תיאטי. סוחרים רבים, יועצים מדיניים, ואנשים אחרים בעלי הכנסות גבוהות גרים כאן.

גן הדוכס. זהו איננו חלק ממשי של העיר, אלא פארק מיוער ומוקף בחומה המוחזק עבור הדוכס ובן דודו, לורד אלקסיוס קוריגן. הדוכס ומשפחתו רוכבים וצדים שם לעיתים; זוהי מעין שמורת שעשועים עבור המשפחה המלכותית.

אחוזת הדוכס. זוהי טירתו של הדוכס; היא מתוארת ביתר פרוט מאוחר יותר.

רובע הזרים. אזור זה של העיר, אשר נבנה מחוץ לחומות המקוריות, הינו המקום בו מתגוררים מרבית הזרים החיים בספקו־לארום - אלה אינם כוללים בתוכם רק בני אדם מאומות אחרות, אלא גם דמויי אדם החיים בעיר. כפי הצפוי, חבורות הרחוב נוטות להשתייך לקבוצה אתנית זו או אחרת והן מעורבות בתגרות לוהטות. הערה: התיאטים אינם מגיעים לרובע הזרים; הם דומים מידי לבני קרמאיקוס השולטים מכדי להבדל מהם שוב.

הגבעה. זהו האזור המהודר ביותר של העיר; הרחובות מרוצפים כולם בלבנים, השכונה מחולקת למספר אחוזות מוקפות חומה. אחוזות אלה שייכות לרבים מבעלי ההשפעה הרבה בעיר - למרות שמשפחת ראדו רבת העוצמה אינה מתגוררת כאן. רובע הגבעה משתרע למעשה בחלקו על מורדות הגבעה שעליה ממוקמת אחוזת הדוכס.

מרכז הסוחרים המשני. זהו אינו מרכז לסוחרים משניים; זהו רק הקטן מבין שני מרכזי המסחר בעיר. מפאת קירבתו לרובע הזרים זהו המקום שאליו ניתן לבוא בכדי למצוא מאכלים ועבודות אמנות אקזוטיים; למרות היותו קטן מן המרכז השני ניתן למצוא בו מגוון רחב יותר של סחורות.

מרכז הסוחרים. זהו מרכז המסחר המרכזי בעיר. זהו החלק של ספקולארום שלעולם אינו נם; פונדקים ובארים רבים פתוחים כל הלילה, ומספר בעלי חנויות - אשר ברובם מתגוררים מעל חנויותיהם - יבצעו עסקאות מכירה ליליות כאשר יבוא קונה להוט להתדפק על דלתם. ניתן למצוא כאן סוגים שונים ורבים של סחורות ועסקים: שכיר חרב להשכיר, אורוות קטנות וגדולות, מאפיות, חנויות בשר, חנויות ממתקים, סוחרי תכשיטים, נפחים, צורפי זהב, צורפי כסף, מגידי עתידות, נגרים, בנאים, מהנדסים, מלונות דרכים, לבלרים, יועצים חכמים, אלכימאים, קוסמים, גנבים, בדרנים, ובערך כל מקצוע שניתן להעלות על הדעת.

הקן. זהו חלקה הישן ביותר, הצר, המלוכלך והעני ביותר של העיר; האוכלוסיה היא ברובה טרלדרית. אנשי המשמר אינם מסתכנים בכניסה לכאן אם אינם חייבים לעשות כן; הפשע הוא המלך. כאשר אתה מעונין שהדמויות תתקלנה בגנבים ושודדים, תוך היותן לכודות במבוך מסובך של רחובות בלתי ניתנים לזיהוי, זהו המקום המתאים להביאם.

הקצה הצפוני. זהו אזור המגורים המובהק ביותר בעיר; אנשים רבים העובדים כמשרתים בעיר או כפועלים עונתיים בסביבת אחוזת מרילנב גרים כאן.

הרובע העתיק. אזור זה תפקד בדומה לקן לפני כשלושים שנה. יש בו את אותם רחובות צרים ואותה אוכלוסיה צפופה, אך הפשע, למרות תכיפותו, אינו כה נפוץ כמו בקן. האוכלוסיה כאן הינה, שוב, טרלדרית ברובה.

הקצה הדרומי. אזור זה דומה בעיקרו לקצה הצפוני.

פרוזדור הסוחר. רצועת ארץ זו, הממוקמת על החוף ממש, אינה מוגנת על ידי חומת הגאות העתיקה של העיר. כאן ממוקמים מרבית עסקי הספנות ובנית הספינות; ישנם גם כמה שווקי דגים לאורך רצועת אדמה זו. באופן כללי, ישנם כאן מספר רב של רציפים, מחסנים, ועסקים הקשורים למסחר; המעבר אל מעבר לים מוצאו מכאן; מסרים בינלאומיים עוברים דרך כאן; מטען מכל רחבי תבל מתקבל כאן, ומטען יוצא נשלח ממקום זה.

סמטת ווסטרון. זהו אזור צפוף של עסקים המשרת את הקצה הצפוני והקצה הדרומי, שלא לדבר על תיירים הנכנסים לספקולארום בדרך ווסטרון.

מקומות מיוחדים: ישנם גם מספר אתרים ושכונות מיוחדים המצוינים במפה:

דרך הרעפים. זוהי הדרך שעל שמה נקרא אזור הרעפים (שלעיל).

חומת הדוכס. כאשר הגיע הדוכס סטפן לספקולארום, לפני 30 שנה, היתה כבר העיר גדלה אל מחוץ לחומותיה המקוריות. זוהי החומה אשר בנה על מנת להגן על האזרחים חסרי ההגנה של "ספקולארום החיצונית;" כפי שהינך יכול לראות, היא עוברת מהקצה המזרחי של רובע הזרים סביב העיר עד לקצה הדרום מזרחי של מרכז הכנסיה של קרמאיקוס.

דרך הדוכס. זהו המקום בו נכנסת דרך הדוכס - המשתרעת לאורך כל הדרך מהעיר לגבולה הצפוני של קרמאיקוס - אל ספקולארום.

מגורי הדוכס (הארמון העליון). הארמון העליון הוא המקום בו חיים הדוכס, בני משפחתו, משרתיו ומשפחותיהם. זוהי הנקודה הגבוהה ביותר באחוזת הדוכס, ומחומותיה נשקף נוף מרהיב על ספקולארום, מפרץ המראה, והסביבה הקרובה. הבנין הגדול הנראה במפה הינו הארמון עצמו; זהו מבנה בן שלוש קומות. כאן חדרי המגורים של המשפחה, והמקום בו עורכת הדוכסית אוליביה את נשפיה ומסיבותיה הרבות.

הבנין הקטן מצפון מזרח הינו האורוות השמורות למשפחה. הבנין הקטן מדרום מזרח הוא "ארמון הגננים," מקום בו חיים הגננים ונמצאים כלי עבודתם, הזרעים והציוד שהם מחזיקים. הבנין הנמצא במורד הגבעה מכוון האורוות הינו חורבות ארמון מרילנב הישן, אשר ננטש לפני מאה שנים (מאז הפלישה התיאטית הראשונה במאה שעברה). זהו בנין אבן מט ליפול אשר סברו כי כל החפצים והתושבים שלו יצאו ממנו לפני שנים; אך כמובן תוכל תמיד למקם מבוך עתיק תחתיו...

חיל המצב. הלאה במורד הגבעה מהארמון התחתון נמצאים בניני חיל המצב, היכן שמשוכנים משמר האלפים ומשמר הדוכס. אלה הם בניינים נמוכים בני קומה אחת; הבנין המערבי מאכלס בתוכו את משמר האלפים, בעוד שהבנין המזרחי משכן את משמר הדוכס ומחסן כלי הנשק. חדרי הישיבות ומשרדי המנהלה נמצאים בבנין הצפון מזרחי (מול ארמון הגננים).

ממגורות. זהו מבנה אבן גדול בו נאגרים זרעים, בשרים מיובשים, ומזונות אחרים לעת צורך במקרה והאחוזה תהיה במצור.

השוק הגדול. זהו השוק הפתוח הגדול ביותר בספקולארום. זרועים בו בצפיפות דוכנים קבועים וניידים המוכרים סחורות במשך היום; דוכנים מעין אלה חייבים להאסף ולפנות את מקומם עם חשיכה, ויוכלו לחזור ולהתמקם עם שחר. כאן הוא המקום בו שולט "לורד דימיטריוס," מלך הקבצנים (ראה תאור דמותו בפרק "הדמויות").

המגדל הגבוה. זהו צרוף של מגדל שמירה ומגדלור. שם נמצאים תמיד אנשי משמר בתפקיד, הצופים על תנועת כוחות באזור ואוניות המתקרבות מן הים; המגדל משכן בתוכו שליחים רבים הנושאים אל חיל המצב דרך קבע מידע אודות הספינות הנכנסות. כמו כן, עם רדת הלילה, לפיד שמן גדול נדלק כאן לסמן את דרכן של האוניות אל תוך המפרץ.

הארמון התחתון. בבנין ארוך זה מתקיים למעשה שלטונו של קרמאיקוס. לדוכס ולדוכסית ישנו כאן חדר המלוכה האמיתי שלהם (קיים אחד פחות מזה בארמון העליון); משרדיהם המרכזיים והמשניים של השרים נמצאים כאן. לכאן באים מגישי הבקשות, ומכאן מוצאים הצווים; זהו למעשה מרכז העצבים של הדוכסות הגדולה.

רציפי הצי. מתחת לחיל המצב נמצאים רציפי הצי, מקום בו עוגנות ספינות קבועות בבואן לספקולארום.

החומה הישנה. זוהי החומה הישנה שהקיפה את העיר הישנה של מרילנב. היא עדיין שלמה ומתאימה בהחלט לשמש כחומת הגנה במקרה ותותקף ספקולארום.

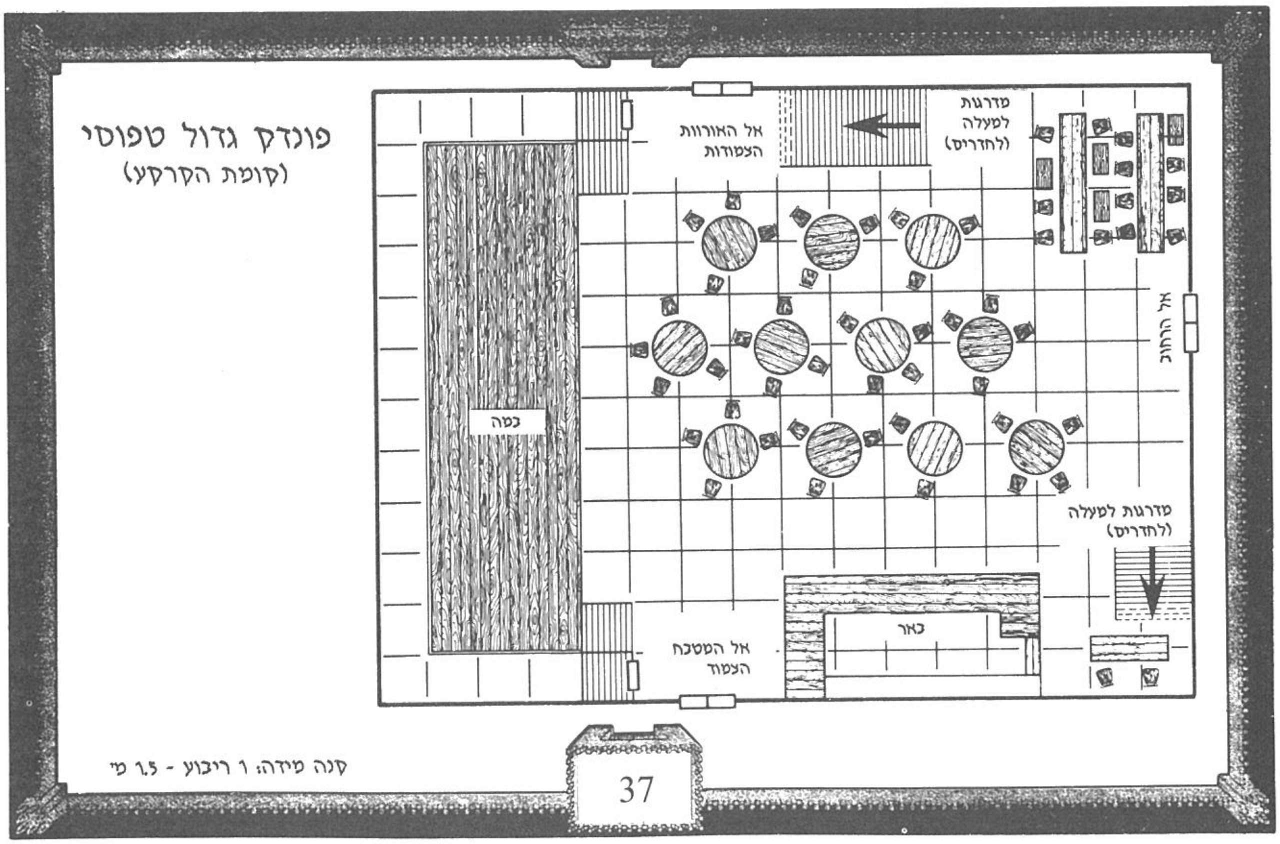
רחוב החלומות. זהו מרכז הנביאים והקוסמים של ספקולארום; נמצא בו הריכוז הגבוה ביותר של מגידי עתידות וקוסמים חופשיים המציעים את שרותם בספקולארום.

דרך ווסטרון. זהו המקום בו נכנסת דרך ווסטרון אל ספקולארום.

(1) *רובע השגרירים.* חלק זה של הגבעה הינו רובע השגרירים. הדוכס סטפן רכש בסופו של דבר כשלושה רחובות מאזור זה וקבע את יעודו כמקום מגוריהם של שגרירים רשמיים בקרמאיקוס. כל השגרירים המתוארים בפרק "הדמויות" מתגוררים כאן.

(2) *שוק הגבעה.* שוק קטן זה משרת את הגבעה; בנוסף למזונות ושרותים רגילים, תוכל למצוא כאן עסקים רבים המוכרים מעדנים, חפצי יבוא יקרים, וכיו"ב.

(3) *שושן הלב השחור.* זהו המקום בו נמצא שושן הלב השחור, אחד מפונדקיה המפורסמים ביותר של ספקולארום. ראה את תאוריהם של לותייר ספורצה ויולנדה אשת לולן בפרק "הדמויות" למידע נוסף על כך. שושן הלב השחור מתאים למפת "פונדק גדול טיפוסי" שלהלן.



(4) *"הארמון"*. זהו אינו חלק מאחוזת הדוכס; במקום כלשהוא באזור זה נמצאת המפקדה של ממלכת הגנבים. בדרך כלל ידוע כי הדמויות יכולות להתקשר עם הממלכה על ידי הפצת שמועה באזור הקן. "הארמון" אמור להיות מפקדה תת קרקעית המלאה בקישוטים וריהוט מפואר; שמועה זו אכן נכונה. מצית־להבות אינו בא לכאן לעיתים קרובות, אך "הנסיך והנסיכה" שלו פועלים מתוך מפקדה זו.

(5) *השוק הצפוני*. זהו שוק פתוח המשרת את הקצה הצפוני של העיר; הוא בעל מאפיינים הדומים לאלה של מרכז הסוחרים המשני, שתואר לעיל.

(6) *שטח ראדו*. מזרחה מהשוק הגדול נמצאים מספר רחובות של מגורים ועסקים השייכים למשפחת ראדו. ביתו של שבט זה נמצא כאן, וכל אדם בשכונה מועסק על ידי המשפחה או קשור אליה באמצעות חובות או קשרי דם. ראה את התאור של אנטון ראדו בפרק "הדמויות".

(7) *שטח טורנסקו*. זהו חלק מן הגבעה הנמצא בבעלותה ובשליטתה של משפחת טורנסקו; ראה את הכתוב על אלכסנדר טורנסקו בפרק "הדמויות".

(8) *מספנות הצי*. כאן ממוקמות המספנות בהן נבנות אוניות הצי.

(9) *בתי משמר*. אלה הם בתי משמר של משמר העיר. מתוך שנים עשר בתי המשמר בספקולארום מצוינים במפה שמונה; מקם את האחרים בכל מקום שיתאים למטרתך. בבית המשמר שליד השוק הגדול וליד הרובע הישן נמצאות שתי כיתות שומרים.

(10) *בית אליה*. זוהי אחת מתחניות מגידי העתידות ברחוב החלומות, הידועה משום שהיא חנותו של אליה, הידוע גם כמצית־להבות, מלך הגנבים (ראה הכתוב על מצית־להבות בפרק "הדמויות").

(11) *הכנסיה הגדולה של קרמאיקוס*. כאן נמצאת הקתדרלה הגבוהה המתפקדת כמרכז הרוחני של הכנסיה של קרמאיקוס. הפטריארך אוליבר ג'ובט, אלפריק אודרברי, ומאגדל מתוך פרק "הדמויות" חיים ופועלים כאן.

(12) *הכנסיה הגדולה של טרלדרה*. בבנין כנסיה מסיבי ונמוך נמצא מרכזה הרוחני של הכנסיה של טרלדרה. הפטריארך אלקסייב ניקלנביץ' חי ופועל כאן.

(13) *היכל מסדר גריפון*. זהו בנין כנסיה גדול מוקף בחומה (על מנת למנוע את רעש האימונים); בנין זה משמש כמרכז ומתקן אימונים מרכזי של מסדר גריפון, המסדר הצבאי של הכנסיה של קרמאיקוס.

(14) *היכל גילדת הקוסמים*. זהו משרדה הראשי של גילדת הקוסמים בספקולארום. זה מגדל מקושט אליו נצמד בנין בגודל אסם; המגדל הוא מקום מגוריו של טלדון, מנהיג הגילדה (ראה את הכתוב בפרק "הדמויות"); הבנין משמש כמבנה בית ספר ומעבדה כללית עבור הגילדה.

דמיטרוב

שליט: לורד לייב דרומילוב. דרומילוב הוא לוחם מדרגה 6, בן 38, בעל שיער שחור ועיניים חומות. אחוזתו קטנה, אך הוא שולט בה היטב; הוא חי ביחסי ידידות עם הברון בולריו, שאדמותיו גובלות עם שלו.

אוכלוסייה: 6500.

חוקים: אף לא אחד מלבד חוקי הדוכס.

הערות: זוהי קהילה של דייגים בראש ובראשונה, שמרבית אוכלוסייתה טרלדרית. זהו מקום נעים לגדול בו, אך לעיתים רחוקות מענין לבקר בו.

טירת המוות

שליט: הברון לודוויג פון הנדריקס (ראה הכתוב עליו בפרק "הדמויות").

אוכלוסייה: 10,000.

חוקים: אין ציות לחוקי הדוכס; רק חוקי הברון (הנץ השחור) משמשים כאן. החוק הוא: ציית לברון או מות. החוקים משתנים מיום ליום, על פי שגיונותיו; יכול להיות חוקי לרצוח ביום אחד, ובלתי חוקי לאכול ביום שלאחריו. הפשעים כולם מוענשים על ידי מוות אלא אם בוחר הברון להפגין רחמים. הוא עושה זאת כאשר הוא חושב שהאדם יהווה עבורו שעשוע טוב יותר אם יישאר בחיים.

הערות: האנשים בטירת המוות (לפנים האלאג) הינם ברובם דייגים טרלדרים. כל משפחת דייגים נדרשת להשאיר בן ערובה מבני המשפחה בידי השומרים; במידה ודייג יפליג הרחק, ייהרג בן הערובה. אנשי המשמר הם בני אדם ומספר אורקים מבחוץ; אנושיים רשעים אחרים, במיוחד דביבונים, מסתובבים ברחובות ולוחמים עבור הברון מפעם לפעם. זהו מקום מכוער ורדוף רוחות, ומלבד הברון לודוויג, בארגל הנודע לשימצה (ראה הכתוב עליו בפרק "הדמויות"), ומספר שומרים ושכירי חרב החיים ברמה גבוהה מזעת אפיהם של אחרים, היו שאר האנשים שמחים לברוח מטירת המוות. כיוון שאחר הבורחים נערך מצוד, והם נתפסים לעיתים קרובות, ותמיד מוצאים להורג עם לכידתם, מעטים האנשים הבורחים.

הייפורג'

שליט: דורפוס ראש־ההר, מלך הננסים של הייפורג'. דורפוס הינו ננס טיפוסי. הוא אינו מחבב במיוחד בני אדם - למרות שהוא נוהג בנימוס, הוא נמנע ככל האפשר מליצור עימם קשר; שיירת הננסים השנתית מספיקה לו, והוא אפילו אינו מלווה אותה.

אוכלוסייה: 6500 ננסים ו־1000 גמדים.

חוקים: בתחומי הייפורג' מתעלמים הננסים והגמדים מחוקי הדוכס וחיים על פי מנהגיהם; הם מיישבים את הויכוחים ביניהם, שופטים בעצמם את הפושעים, ואינם מדווחים על מפירי חוק לשלטונות בני האדם הרשמיים. בנוסף לכך, הם אינם משלמים מיסים לבני האדם; יש להם מערכת כלכלה משלהם והם משלמים מיסים רק כאשר הם מוכרים סחורות לבני האדם.

הערות: ישנם מספר מכרות גדולים באזור - דבר שאינו מפתיע בהתחשב במספרי הגמדים שבסביבה. על פי אמות המידה של בית־אבן, מולדתם של הגמדים, אלה הם אך מקומות פעוטים - אך על פי אמות המידה האנושיות הם נרחבים, חפורים ומתוחזקים להפליא.

קלוין

שליט: הברון דזמונד קלוין השני (ראה הכתוב עלוי בפרק "הדמויות").

אוכלוסייה: 20,000.

חוקים: אסור בתכלית האיסור לקסמיו של קוסם להיכנס לתחומי העיר. עבירה על כך הינה פשע מדרגה שלוש (או יותר מכך, אם תוצאות הקסמים מסתכמות בפשע גדול יותר).

הערות: כפי שהינך יכול לראות בגיליון המפה, ממוקמת קלוין בפיצול שני נהרות; שם גם מתפצלת דרך הדוכס, וממשיכה לאורך נהרות ווינדראש והילפולו. קלוין מוקפת בחומת אבן חזקה (וישנה גם תוספת מעץ לחומה זו; ביצורי עץ אלה תוחמים את האזור החשוף הידוע בכינויו "שטחי המחנה"). מקומות אחרים המצוינים במפה הינם:

"שטחי המחנה". לפני מספר שנים תחם הברון דזמונד קלוין השני חלק מאדמתו מחוץ לחומות העיר, על מנת ליצור שטח מוגן, שישמש מקום חניה בטוח לשיירות נודדות.

טירת קלוין. אביו של הברון קלוין, הברון קלוין הראשון, אהב לחיות בנוחיות, ודבר זה בולט לעיני המבקרים בטירה. למרות שקיימת רק חומת מגן אחת, גובהה כמעט 20 מ' ועוביה כ־6 מ' - ענקית ובלתי ניתנת לתקיפה. הבנינים הפנימיים דומים לה בעוצמתם - בית מגורים ענק ורחב בן שתי קומות עומד לרשותה של משפחת קלוין, מגורים לכ־500 חיילים מחיל המצב, אורוות עצומות, ומגוון רחב של בתי מלאכה. הברון קלוין הצעיר צנוע יותר מאביו בסגנון חייו, אך הוא רואה בטירת קלוין מקום מצויין לרכז בו את שלטונו - והוא חש כי יסתגל אליה עם צמיחת ברונותו.

אזור הדייגים. זהו אוסף קטן של בקתות דייגים מחוץ לחומות העיר; הוא היה קיים כאן לפני בנייתה של קלוין, והדייגים הטרלדרים מתכוונים שמשפחותיהם תשארנה כאן הרבה אחרי שקלוין תיפול.

גשר קלוין. זהו גשר אבן חזק וטוב, הנמתח מעל חלק צר מנהר הילפולו.

אזור הסוחרים. שכונות אלה הינן, בראש ובראשונה, מרכזי מסחר, למרות שמרבית הסוחרים חיים בבנינים בהם נמצאים עסקיהם. קלוין משגשגת בעקבות המסחר העובר כאן במפגש שלושת הנהרות, שהוא גם הסיבה לחלק חסר הפרופורציה שתופס מרכז המסחר מן העיר.

אזור מגורים. שכונה זו מיועדת בעיקרה למגורים.

אזור השיכון. אזור זה גם הוא מיועד למגורים, אך כאן נמצאים יותר בתים צפופים של המעמד הנמוך מאשר באזור המגורים.

הערה אחרונה: תחת שכבה של כ־6 מ' אדמה ועפר נמצאים שרידיו של הכפר לאב, האתר ההיסטורי האמיתי המוזכר ב"שירו של המלך האלאב." בעת בנייתה של טירת קלוין, נתקלו בהם הפועלים אך התעלמו מהם או הרסו אותם לצורך הבניה; איש מתושבי קלוין אינו ער לעובדה כי העיר נמצאת על אתר הכפר ההיסטורי. אם רצונך בכך, תוכל לדאוג שמספיק בנינים עתיקים ישרדו מתחת לעיר על מנת שיווצר מבוך דמוי קאטאקומבות, המלא בשייריה של תקופה שחלפה... ואולי אף רדוף רוחותיהם של לוחמים מן התקופה ההיא.

לולן

שליט: הגבירה סאשיה (ראה הכתוב עליה בפרק "הדמויות").

אוכלוסיה: 5000.

חוקים: אף לא אחד בנוסף לחוקי הדוכס.

הערות: לולן, כפי שתוארה לפני כן, הינה עיר חקלאית הנמצאת בתווך בין הציוויליזציה לבין ברונות הנץ השחור. היא מאוחדת, פחות או יותר, על ידי שלטונה של הגבירה סאשיה; היא מוצבת על אדמה פוריה ליד יער השוקק חיות טרף, ואם רק תחדל ברונות הנץ השחור מלרדוף אותה, תוכל לולן להיות לעיר נעימה למגורים.

מרילנב

שליט: ליידי מגדה מרילנב (ראה הכתוב עליה בפרק "הדמויות").

אוכלוסיה: 900.

חוקים: אף לא אחד בנוסף לחוקי הדוכס.

הערות: זהו כפר חקלאי המשרת חלק זה של אזור מרילנב, ובו ממוקמת טירת מרילנב. זוהי טירה מפלצתית בסגנון גותי, שכתליה מדכאים ומגדליה מטים ליפול; למרות שאינה יכולה להרשות לעצמה את שיפוצה, ממשיכה הליידי מגדה בעקשנות לראות בטירה את ביתה על פי מסורת המשפחה.

פנהליגון

שליט: ליידי ארתריס פנהליגון. היא לוחמת מדרגה 9; בת 29, בעלת שיער ועיניים חומות.

אוכלוסיה: 3750.

חוקים: אף לא אחד בנוסף לחוקי הדוכס.

הערות: זוהי עיר מבוצרת הממוקמת באמצע הדרך בין קלוין למעבר הגבול המוביל לסלניקה. היא נוסד לפני 30 שנה על ידי הלורד ארתורוס פנהליגון, ידידו של הדוכס סטפן. כעת היא נשלטת בידי בתו, הליידי ארתריס, לה הוענק תוארו של אביה עם מותו לפני ארבע שנים. הכפר משמש כתחנת מעבר עבור הנודדים מסלניקה ואליה. גם כפר זה סבל מהתקפותיהם של לא־אנושיים, אך רווחי המסחר הינם גבוהים והכפר אינו נמצא בסכנת נפילה מידית.

ריפליאן

שליט: פרסטל (מנהיגת סוחרים). היא אלפית מדרגה שלישית וסוחרת ממולחת.

אוכלוסיה: 1700, בעיקר אלפים בני קאלארי.

חוקים: בקשריהם עם מבקרים אנושיים, פועלים האלפים על פי חוקי הדוכס, אך בענייניהם הפנימיים הם פועלים על פי מנהג האלפים.

הערות: כאן הוא המקום אליו באים בני האדם לסחור עם האלפים בחומרי גלם וסוסים טובים עבור אספקה, ציוד וחפצים מתוצרת אומנים אלפים. בני האדם ירגישו בנוח בפונדק ברבור הכסף, המנוהל (בעיקר עבור מבקרים בני אדם) על ידי סטאבס פלייטרמן, זוטון (דרגה ראשונה).

רוגאלוב

שליט: הלורד ולאד לוטסקו. לוטסקו הינו כהן מדרגה 6 בכנסיה הטרלדרית; בן 36, בעל שיער ועיניים חומות.

אוכלוסיה: 650.

חוקים: אף לא אחד בנוסף לחוקי הדוכס.

הערות: זהו כפר של דייג ומסחר; חלק מרווחיו באים מדייג, אך מרביתם באים ממסחר עם הנודדים מקרמאיקוס לתיאטיס (ולהיפך) וממתן שרותים לתחנת חייל המצב במבצר רוגאלוב. כפר זה קיים רק כ־30 שנה.

סולסקו

שליט: לורד זמירוס סולסקו (נוספראטו). לורד סלסקו הינו אחד מן האל־מתים - ובאופן מיוחד נוספראטו, סוג של יצור המתואר בפרק "המפלצות." סולנסקו הוא האדם שעל שמו נקרא הכפר לפני 300 שנה. הוא בעל נטיה ניטרלית, ויכול להסתובב החוץ במשך שעות היום; יש לו גם כוחות של קוסם מדרגה 9. הוא מעמיד פנים כאילו היה האחרון מבני השושלת הארוכה של סולסקו, שנקראו על שמו של הראשון - אך תושבי הכפר, עמוק בליבם, יודעים את האמת.

אוכלוסיה: 950.

חוקים: אף לא אחד בנוסף לחוקי הדוכס. בכל אופן, נראה כאילו קיים במקום עוצר מרצון - עם רדת החשיכה, מתרוקנות המדרכות, אנשים אשר לא שבו לפונדקם לא מורשים להכנס אליו עד אור השחר, וכו'.

הערות: עליך לזכור: סולסקו אינו רשע למעשה - הוא ניטרלי בעל כוח רב. הוא מגן על הכפר. (במהלך הפלישה התיאטית לפני מאה שנה, נעלמה כיתת חיילים שהוצבה בסולסקו בנסיבות מסתוריות.) הוא חורץ גזר דין חמור ביותר למפרי חוק, אך אינו מנהל משפטים ללא צדק. הוא יהרוג דמויות שחקנים אשר ינסו לנעוץ שיפוד בלבבו - באופן טבעי. אך הוא לא יזום אלימות נגדם, אלא אם קמו נגדו ראשונים.

סף

שליט: הפטריארך שרליין (ברון האלארן) (ראה הכתוב על דמותו בפרק "הדמויות").

אוכלוסיה: 5000.

חוקים: אין להטיל קסמים בתחומי העיר. עונשים למפרי חוק: הטלת קללות, שחומרתן עולה עם פשעים חוזרים. בתחומי העיר ניתן לשאת רק פגיונות, חרבות ואלות; נשקים אסורים מוחרמים על ידי משמר העיר (קבלה ניתנת לבעל הנשק) ונשמרים בהיכל העיר, עד שיוחזרו לבעליהם עם עזיבתם את העיר. למרות שעטיית שריון אינה אסורה על פי החוק, הרי ששומרי העיר יחקרו שוב ושוב אדם העוטה שריון - אם פניו מועדות אל מחוץ לעיר , כך ייטב, אך אם הינו עוטה שריון רק בשל היותו פאראנויד מדי מכדי להסירו, יהפכו השומרים משוכנעים כי פניו אינן לשלום ויעצרו אותו לחקירה. השומרים ברובם הינם לוחמים מדרגה ראשונה; הסמל המפקד עליהם הוא מדרגה שלישית (ארתול); אם מסרבות הדמויות לציית לחוק המקומי, יתערבו בדבר הפטריארך שרליין ובתו אלינה (בעזרת ידידים רבי השפעה במקרה הצורך; הם אינם סובלים מפרי חוק בעירם). אין לבנות בית משפחתי במרחק של למטה מ 15 מ' מן הבית שבשכנותו.

הערות: סף הינה עיר גדולה מאוד יחסית לתושביה. מלבד האי פוגור, אין זו עיר צפופה, מלוכלכת או מכוערת; על פי צו הברון האלארן, אין לבנות בית במרחק פחות מ־15 מ' מזה שבשכנותו, ועל כן סף פרושה על אזור נרחב, ומלאה בבתים נאים המוקפים בדרך כלל בגני ירק ובקתות לחיות בית. האתרים המסוימים המצויינים על גליון המפה של סף כוללים:

דייגים. זהו כפר קטן (אוכלוסיה 1000) של דייג השוכן מול אגם ווינדראש.

אי פוגור. רובו של האי נבנה לפני הוצאת צוו של הברון נגד בניה צפופה. על כן, כמו בכל אזור שיכונים עירוני - הוא צפוף, בעל בתים מזוהמים, רחובות צרים, והזדמנויות רבות ופשע. ישנם עסקים משגשגים רבים כאן, חלקם חוקיים, ורובם לא. משמר העיר אינו מסתכן במעבר מעל הגשר אל תוך אי פוגור לאחר החשיכה.

חוטבי העצים. זהו מחנה של חוטבי עצים הפועל ליד היערות הסמוכים; כ־1000 חוטבי עצים חיים כאן. למחנה ישנה טחנת העץ שלו, המחליפה את הטחנה הישנה (ראה להלן).

הטחנה הישנה. בקצהו הצפוני של האי פוגור נמצאת הטחנה הישנה, אשר נהרסה בשריפה לפני 15 שנה לערך. חורבותיה המפוייחות נשארו ולא נהרסו. החורבה משמשת משכל לחקרים ענקיים רבים, המושמדים מפעם לפעם.

החורבות. מצפון לסף, על חופו המערבי של האגם, נמצאות חורבותיה של עיר עתיקה; חומות האבן עדיין עומדות במקומן, וחלקי בניינים מקשטים את הנוף. ישנם אפילו פתחים, קשים לאיתור, שם קאטאקומבות תת־קרקעיות הפתוחות עדיין. כפר זה היה שייך לבני הותאקה, לפני מאות בשנים; איש מבין תושבי סף, בכל אופן, לא יכול היה לזהות זאת כעבודתם של לא אנושיים. (למידע נוסף על הותאקה, ראה את חלק "ההיסטוריה").

טרנסקיפ. זוהי טירתו של הברון האלארן - מבצר קטן ועמיד, בעל חומת מגן אחת עם ארבעה מגדלים ובית מגורים גדול. לבית המגורים מבוך מתחתיו - זהו צינוק אמיתי בו מוחזקים אסירים, ולא רק מקום משכן למפלצות. במפלס תחתון סודי של המבוך מפעיל הברון מטבעה מלכותית, הטובעת מטבעות קרונה מכסף המועבר במעלה הנהר על ידי משמר האלפים פעם בחודש. איש אינו יודע על קיומה מלבד הברון, בתו אלינה, טובע המטבעות, וכמה מבין אנשי משמר האלפים... הברון פון הנדריקס חושד בקיומו, עד כמה שיכול חשד זה להיות לו לתועלת.

היכל העיר. זהו בנין גדול מאוד במרכז העיר. כאן נערכים כינוסי העיר; כאן מוחזקים גם כלי הנשק הלא חוקיים, נערכות הצהרות פומביות, מנוהלים משפטים, ומוצגים מופעי בידור.

הסכר והמחסום. הסכר נבנה על מנת למנוע מאניות מלשוט מסף אל מעלה הנהר; הברון רואה זאת כזכותם הבלעדית של תושבי סף. המחסום - מסך דק של הסכר המשמש ללכידת דגים - עומד לשימושם של הדייגים של סף; ניתן להסיטו הצידה, וכך אכן נעשה בכל פעם שמועברים בולי עץ במורד הנהר ממחנה חוטבי העצים בצפון אגם ווינדראש.

בולרוי

שליט: הברון פיליפ בולרוי (ראה הכתוב עליו בפרק "הדמויות").

אוכלוסיה: 7500.

חוקים: אף לא אחד בנוסף לחוקי הדוכס.

הערות: זהו מקום מושבה של משפחת בולרוי. זוהי עיר מסחר בעל נמל קטן משלה; בני בולרוי משתמשים בו בעיקר ליצוא, כיוון שסוחרים המביאים סחורות אל קרמאיקוס מעדיפים להשתמש בנמל המרכזי בספקולארום.

מבצרים

חמישה מבצרים חשובים מגנים על גבולותיה של קרמאיקוס. כיוון שאלו ימי שלום, הם כוללים בתוכם חיל מצב קטן (בכל אחד מהם גדוד המונה 244 חיילים); תפקידם לשמור על הדרכים הראשיות המובילות אל קרמאיקוס, במקרה ותהיה פלישה, עד אשר יגיעו כוחות עזר. המבצרים כוללים:

מבצר קסטלן. מבצר קר ומבודד זה נמצא בהרי אלטן טיפ, והדרך היחידה להגיע אליו היא בעזרת ספינה. חיל המצב (חטיבה רביעית, גדוד משמר קסטלן, "סופת ההר") אמור לפקוח עין על פלישות אפשריות מצפון וממזרח, ועל פעילויותיהם של ענקי הכפור החיים באזורי פרא אלה. אם יש בידיך את הרפתקה B2 (*המבצר על ארץ הגבול*), תוכל לתכנן אותה כאן; התעלם מהעיר הגדולה המצויינת בהרפתקה, והשאר רק את חיל המצב הקר והעקשן.

מבצר דרך הדוכס. המבצר נמצא במעבר ההרים על דרך הדוכס, על הגבול בין קרמאיקוס ודרוקין. למרות שגם מקום זה הינו הררי וקר, זהו מקום מעודד יותר בשל התנועה המתמדת העוברת מסלניקה אל נקודות דרומיות. מבצר זה מאוייש על ידי החטיבה הרביעית, גדוד דרך הדוכס (שכינוי החיבה שלו "הולמי הגובלינים," על שום מבצעיהם המוצלחים נגד הגובלינים ההרריים).

מבצר ראדלב. מבצר זה ממוקם על הגבעות ממזרח לברונות הנץ השחור. חיל המצב (חטיבה חמישית, גדוד משמר רדלב, הידוע בכינויו "סוהרי השאול") אמור לדאוג שאף אחת מפעולות הנץ השחור לא יפלשו לחלקים המתורבתים של קרמאיקוס. הם גם עוזרים ללולן ככל שיוכלו מבלי להיות מוצבים שם... עזרה מועטה למדי. האיום הקבוע מצד ברונות הנץ השחור, ונוכחותו המסוכנת של מבצר קוריצגי רדוף הרוחות, הופכים את החיים שם קודרים למדי.

מבצר דיברפורק. מבצר זה הינו המגן בפני תקיפות מן המערב (במקרה והזוטונים הופכים אלימים, או אנשי דרוקין יחרחרו מלחמה). משימתו היא לעצור פלישה מכיוון דרך ווסטרון, ולשמור את פעילויות ברונות הנץ השחור מוגבלות ככל שניתן. חיל המצב בו הוא מהחטיבה החמישית, גדוד משמר ריברפורק ("זעם המערב").

מבצר רוגאלוב. המבצר המזרחי השומר נגד פעילות אפשרית מצד תיאטיס. חיל המצב שבו הינו מן החטיבה הרביעית, גדוד משמר רוגאלוב (המכונה "חרב האלאב", ומורכב ברובו מטרלדרים).

אתרים מוזרים

מעגן. אם יש ברשותך את הרפתקה B3, *ארמון נסיכת הכסף*, תוכל למקם את מעגן היכן שהיא מסומנת במפה - קרמאיקוס המזרחית, הרחק צפונה מרוגאלוב. יהיה עליך, בכל אופן, לערוך מספר שינויים והבהרות באשר לעמק. מרבית האוכלוסיה מורכבת מאלפים בני ויאליה (המתוארים להלן תחת "אי החלומות האבודים"), בנוסף לכמה אלפים, גמדים, ננסים, ונציגים אחרים מגזעים שונים. בקרמאיקוס, מעגן הינו "העמק האבוד," שנוצר כמקום נופש על ידי בני האלמוות האלאב, פאטרה וזירחב (מפרק "ההיסטוריה"). הם ניתקו אותו כמעט לגמרי מהעולם החיצוני; הם מאפשרים לזרים למצוא את העמק רק כשאלה נמצאים במצוקה גדולה, ויתכן שלא יאפשרו להם למצוא אותו שוב מאוחר יותר.

אגם החלומות האבודים. אם יש ברשותך את הרפתקה B10, *אימת הלילה האפלה*, תמצא שם את אגם החלומות האבודים. גם אם אין ברשותך הרפתקה זו, אלה הם יערות האלפים בני ויאליה. בני ויאליה נוטים להיות בעלי עור בהיר מאוד ועיניים בגוון ירוק עמוק; הם חיים בבתים על עצים בקצהו הדרום מזרחי של האגם, והלאה בפנים הארץ. הם אינם קושרים קשרים רבים עם

בני האדם - לא מפני שאינם מחבבים אותם, אלא בשל יכולתם להסתפק בעצמם, כפי שאף קהילה אנושית אינה מסוגלת.

מבצר קוריצגי. אחד האתרים רדופי הרוחות המפורסמים ביותר בקרמאיקוס הינו מבצר קוריצגי, אשר היה לפנים מרכז כוחה של משפחת קוריצגי הטרלדרית. כפי שמספרת האגדה, נפל אסון כבד על בני קוריצגי לפני כ־200 שנה, בתיהם נהרסו ומשפחתם נכחדה, ואנשים אשר סיירו קרוב מידי אל ההריסות נעלמו לעיתים קרובות. האגדה מבוססת על אמת; לפני מספר שנים דומה ניסה ראש המשפחה לכרות ברית עם כוחות רשע, ובשל שאיפתו זו הפך לערפד - אך הוא *קולל* כך שלא יכול היה לעזוב את טירתו לזמן ארוך יותר מיום אחד. המפה בעמוד 41 מראה כיצד נראה המבצר כיום - חורבה. במפה, (1) הינה ארובה העומדת עדיין על תילה; (2) היא באר, ממנה ניתן עדין לשאוב מים טובים; (3) הוא המקום בו נהג לעמוד בית הכניסה הישן; (4) הוא מקום הגישה הקל ביותר אל החורבה; (5) הם מגדלי השמירה, היכן שהערפד קוריצגי נהג להציב את משרתיו, במידה והיו לו כאלה; (6) הינה המערה המרכזית בה נמצא מקום משכבו של הערפד; (7) הינו חדר, המושלם עם בריכה, בו נהגו להתגורר משרתיו (שדים, לעיתים קרובות); (8) הינו חדר חבוי בו הוא שומר **את ארון קבורתו ואת אוצרו (V רגיל x 3).**

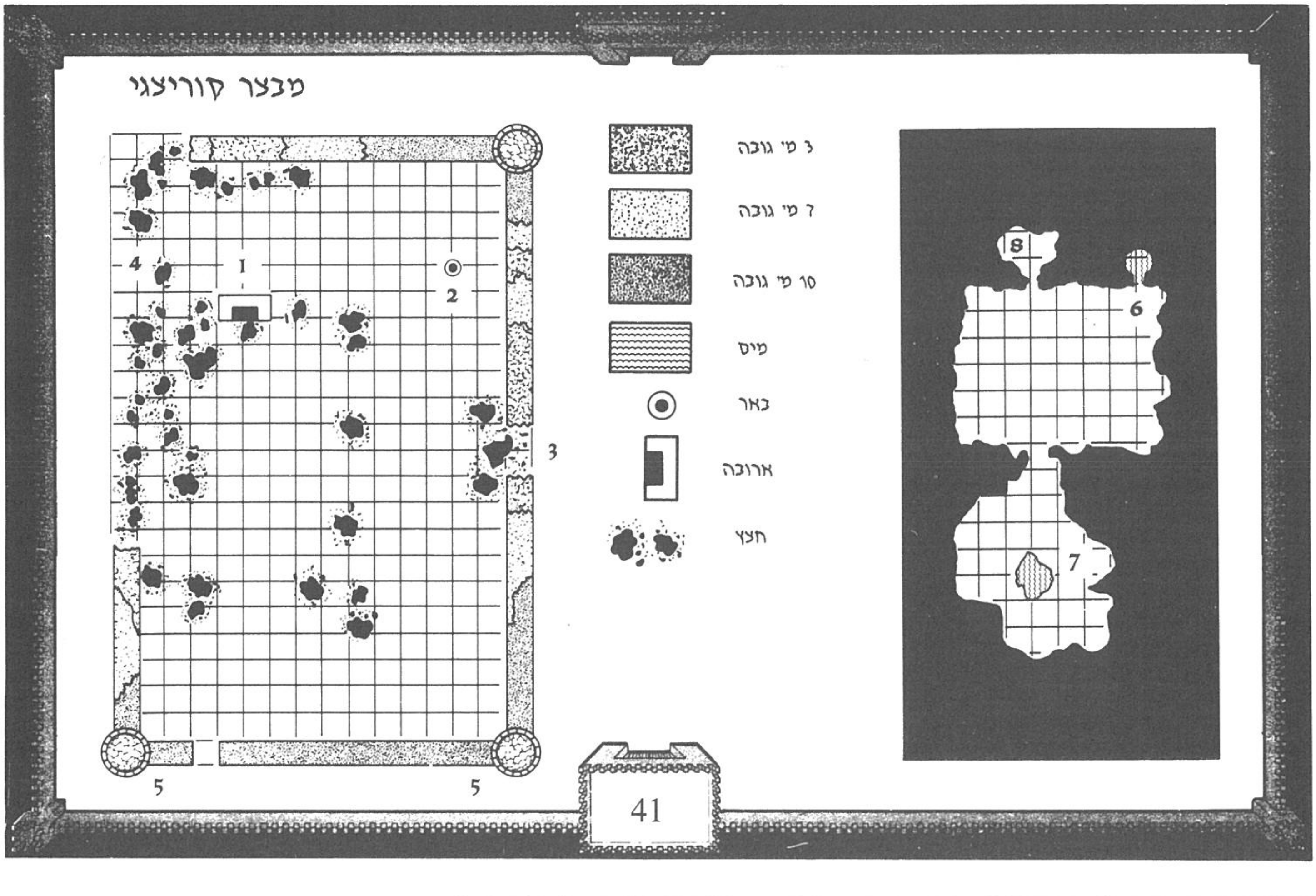
הערפד קוריצגי משוגע אך חכם, ועשוי להקשות מאוד במפגש עם הרפתקנים אמיצים.

קרקאטוס. חורבה זו מתוארת בחלק "רקע לשחקנים".

העמק האבוד. אם יש ברשותך את הרפתקה B10, *אימת הלילה האפלה*, כאן נמצא העמק האבוד. הוא מיושב כמובן בצאצאיהם של בני הותאקה הלא־אנושיים וצאצאיו המנוונים של העם הטרלדרי, שהינם עזי מצח וגוצים כעת, המתכחשים לאגדות על אבותיהם.

שימוש במפות הפונדק ובית המגורים

בעמודים 26 ו־31 נמצאות מפות המתארות פונדק גדול וקטן טיפוסי ובית מגורים טיפוסי, בהם הינך יכול להשתמש שוב ושוב במפגשים שונים. את הפונדק הגדול ניתן למצוא בערים הגדולות - שושן הלב השחור בספקולארום הינו פונדק מעין זה. פונדק קטן ניתן למצוא הן בערים והן באזורים כפריים. בית המגורים הזה הוא מן הסוג השייך למשפחות העשירים (אך לא לעשירים במיוחד) בספקולארום, קלוין, וסף, וזהו הסוג בו גרים השגרירים הנשלחים לחצרו של הדוכס סטפן. בכל פעם שברצונך לערוך מפגש באחד מבניינים אלה תוכל להוציא את המפות, לתאר את הריהוט והקישוטים האופייניים לבעל המקום או מנהלו, ולערוך את המפגש.



הדמויות שלהלן מוזכרות כולן בפרקי "ההיסטוריה של קרמאיקוס," "הקהילות בקרמאיקוס," ו"הרפתקאות."

כל דמות מתוארת בעזרת:
שם ותואר(ים);
היסטוריה (רקע);
אישיות (התנהגות);
הופעה חיצונית (תאור הדמות);
הערות לשה"מ (כיצד להשתמש בדמות);
הערות קרב (דרגה, יכולת, וכו');
ולחשים וציוד קסמים, אם ישנו בנמצא.

מספקולארוס

המשפחה המלכותית

הדוכס סטפן קרמאיקוס השלישי

היסטוריה: ההיסטוריה של הדוכס ניתנת בחלק "ההיסטוריה של קרמאיקוס" שהוצג קודם לכן בידיעון. מידע חיוני: נולד 948; 970 א'כ, מקבל על עצמו את השלטון על הדוכסות הגדולה; 979 א'כ, נושא לאשה את אוליביה פרותמיאן. שלושה ילדים: אדריאנה (נולדה 980), ג'סטין (נולד 982), ואלן (נולד 986).

אישיות: הדוכס מפגין יותר מחיבה קלושה אך ורק לבני משפחתו וחבריו הקרובים. דיבורו זועף, ודעותיו ישירות וחסרות התפשרות. הכרעותיו במשפטים אינן פנינים של תקדים משפטי, אך הן צודקות ושוות לכל נפש. למרבה הצער, נוטה הדוכס להכשל בשל רשע טהור - הוא אינו מבין אותו ואינו יודע כיצד להתמודד עמו. דוגמא לכך הוא דודנו לודויג פון הנדריקס, אשר חמס את ברונות הנץ השחור לנגד עיני הדוכס, בעוד הלה עמד מנגד וחשב בחוסר הגיון כי זהו אך מצב זמני וחולף. באופן כללי, בעת שמנסה הדוכס לגבור על אדם שמעשיו נובעים מרשע טהור או טירוף, נמצא הדוכס בעמדה נחותה, מכיוון שהשקפתו על מטרותיו ומניעיו של אותו אדם מוטעית.

הופעה חיצונית: הדוכס סטפן קרמאיקוס השלישי נמצא בגיל העמידה. הוא בעל גובה ממוצע אך מוצק. שיערו, זקנו ושפמו אדמוניים כלהבה, ומעוטרים במעט אפור; עיניו כחולות כים. שלא כשליטים רבים בעלי עבר צבאי עשיר, חש הדוכס בנוחיות רבה בכל הנוגע ללבוש, ועל כן מתלבש תמיד בהתאם לנסיבות. בבית המשפט יתהדר בחליפות וגלימות יקרות; בעת הצייד ילבש פשוט ציוד רכיבה; בצאתו לקרב ילבש שריון מאיכות טובה.

הערות לשה"מ: בהרפתקאות למתחילים יהיה הדוכס יצור מופלא עליו שמעו הדמויות רבות אך לא פגשו בו. בהרפתקאות ראשונות למתקדמים הן יכולות למצוא עצמן מולו בבית המשפט; יתכן ויתבקשו על ידי הכפופים לו לצאת להרפתקאות לטובת הדוכס; יתכן ויתקלו באירועים העלולים לפגוע בדוכס. בהרפתקאות מאוחרות יותר למתקדמים יתכן ותשגנה הדמויות לעצמן מוניטין, ויתכן שעזרו לדוכס בהזדמנויות שונות; בנסיבות מסוימות יתכן ותרצה להעניק להן תואר וזכויות על אדמות עם הגיען לדרגת נסיון של תואר. במהלך הרפתקאות למומחים תתפקדנה הדמויות ברמות הגבוהות של השלטון בקרמאיקוס והן יכולות להיות חבריו הקרובים או אויביו בנפש של הדוכס.

תכונות: לוחם דרגה 15; דרג"ש 6 (חצר: שריון עור מתחת לבגדים, *טבעת הגנה* +1) או 1- (קרב: חליפת שריון לוחות, *מגן* +2, *טבעת הגנה* +1); נק"פ 80; תנ' 120(40) (בחצר) או 90(30) (קרב); הת' 1 (חרב +2); נזק 1־8 (+4, +2 מחרב, +2 מבונוס כוח); ניצל כמו ל' 15; מר' 12; נט' צ; כח 16 תב' 13 חכ' 15 זר' 16 כש' 14 כר' 17. שפות: תיאטית, צדיקית וטרלדרית. כישוריו הכללים כוללים רכיבה (זר'), שכנוע (כר'), ידע בשלטון (תב'), קודים של חוק וצדק (חכ'), ידיעת טקטיקות צבאיות +1 (תב' +1), ספנות (תב'), וגששות (תב').

הדוכסית אוליביה קרמאיקוס

היסטוריה: אוליביה פרותמיאן נולדה בשנת 959, בתה הראשונה של משפחה תיאטית עשירה ודודניתו הרחוקה של קיסר תיאטיס. היא התארסה לדוכס סטפן בהיותה בת 11 (הסדר של ברית בין משפחות קרמאיקוס ופרותמיאן), אך מיד לאחר מכן החליף הדוכס את אדמותיו עם הקיסר והפליג אל עבר הדוכסות הגדולה. משפחת פרותמיאן התנגדה למעשיו של סטפן, ובשנת 973, התירה בפניה של אוליביה את האפשרות של הפרת האירוסין. היא בחרה להשאר מאורסת לו, ולחכות בכדי לברר אם הדוכס הינו אדם המסוגל ליצור אומה או נער חולמני בעל חלומות גדולים. עד שנת 979 התברר לאוליביה כי סטפן הינו שידוך ראוי, ונישאה לו.

אישיות: חצר המלוכה בספקולארום רואה בדוכסית "גבירה נעימת הליכות," וזוהי האישיות שהיא מציגה כלפי זרים: נימוסים מושלמים, שלווה בלתי ניתנת לערעור. לאמיתו של דבר, היא שליטה מלידה, ומעולם לא רצתה לעשות דבר אחר מאשר לשלוט. למרות שאין הדבר נראה כך לאנשי החצר, היא אוצרת בידיה כוח השווה לזה של בעלה. בהיותה מרכז חיי החברה של ספקולארום - בארגון מסיבות ונשפים, בארוח אורחי כבוד זרים ואצילים תיאטים, באיסוף, ניתוח ותיוק כל פיסת שמועה המגיעה לאזניה - עומדת הדוכסית כמרכזה של רשת מידע עצומה. בשומעה על ארוע מסוים שיש לפעול בנוגע אליו, היא מעבירה את הידיעה לבעלה או לאיש החצר הרשמי הנוגע בדבר... או פותרת את המצב בעצמה על ידי הפעלת לחץ בעזרת רשת המידע שלה. למרות שנישואיה נבעו מנוחיות, היא רוחשת חיבה וכבוד לבעלה, וגידלה את ילדיהם כך שיהיו אנשים עצמאיים ובעלי יכולת.

הופעה חיצונית: הדוכסית אוליביה דקת גזרה. היא אשה מלאת חן בת 41. גובהה 1.65 מ' ומשקלה 48 ק"ג, שיערה חום כהה ועיניה כחול קר. עם יופיה האצילי ומנהגה החינני המלאכותי, היא דומה לעיתים לפסל קר שקם, פחות או יותר, לתחיה.

הערות לשה"מ: יתכן והדמויות לעולם לא יפעלו יחד עם הדוכסית אלא על בסיס חברתי. אך ככל שהרפתקאותיהן מתרבות, ושמן מתפרסם, היא תהיה מודעת אליהן. בנסיבות נוחות יתכן ותבקש מנתיניה לשכור את הדמויות בכדי שיבצעו עבורה משימות סודיות: ריגול אחר נכבדים או בעלי אדמות, הפעלת לחץ על נתינים מתמרדים על מנת שיצייתו לשליטיהם, וכו'.

תכונות: גנב דרגה 9; דרג"ש 7 (בונוס זריזות); נק"פ 40; תנ 120(40); הת' 1 (סיכת ראש או פגיון חצר חבוי); נזק 1־4; ניצלת כמו גנב 9; מר' 9; נט' נ; כח 7 תב 16 חכ 13 זר 16 כש 9 כר 14. שנים הרבות של איסוף המידע העניקו לה נסיון של גנב, אך אין לה כישורים מיוחדים בנוגע לפרוק מלכודות או טיפוס על קירות, שני כישורים בהם מעולם לא עשתה שימוש. שפות: תיאטית, טרלדרית, ניטרלית ואלפית (קאלארי). כישורים כלליים: ידע על שיטות איסוף מידע (תב), שכנוע (כר), קודים של חוק וצדק (חכ), ידע על החברה בקרמאיקוס (תב), ידע על אירועים עכשויים (תב), משחק (כר), מארחת מקצועית +1 (תב +1).

ליידי אדריאנה קרמאיקוס

היסטוריה: ליידי אדריאנה נולדה בשנת 980, וחונכה על ידי אמה להיות לדוכסית אוליביה השניה. בכל אופן, מזגה דומה יותר לזה של אביה, והיא מתמרדת דרך קבע ללימוד זה של שררה ומנהגי גבירה. לפני ארבע שנים (996), כאשר נגזז אחיה ג'סטין, עמדה על כך אדריאנה שתיגזז גם היא. למרות התנגדותה החריפה של אמה (אשר רצתה כי תישאר בביתה ותתארס לברון הצעיר קלוון), הסכים לכך הדוכס סטפן בחוסר רצון. תחת זהות בדויה, בלתה שלוש שנים של חיים קשים כאשת משמר עירונית בעיר קרנדס בתיאטיס. לפני כשנה, עם סיום תפקידה, חזרה לספקולארום לזרועותיהם של אביה האוהד ואמה הזועפת.

אישיות: הליידי אדריאנה היתה מרדנית בנעוריה, רבה לעיתים קרובות עם אמה וברחה משיעוריה בכדי לרכב ולצוד. כעת, לאחר שחיה בכוחות עצמה במשך תקופה, הפכה מרדנותה לעצמאות שקטה ובוגרת יותר. היא עדיין מעדיפה את החיים בחיק הטבע ותומכת בגישתו של אביה לפוליטיקה: מצא את האדם המתאים לעבודה והנח *לו*

לעשותה. היא סרבה להרשות לדוכסית אוליביה למצוא לה בעל מתאים ואינה מחבבת יתר על המידה את מועמדה הראשי של אוליביה, דזמונד קאלואן השני. על אף העובדה שסטפן ואוליביה לא הכריזו עדיין על אחד מילדיהם כיורש הרשמי של הדוכסות הגדולה, קיימת הידיעה כי אדריאנה היא בחירתו של סטפן.

הופעה חיצונית: אדריאנה בעלת קומה ממוצעת (1.67 מ') ושוקלת 55 ק"ג. שערה אדמוני כעין הנחושת, עיניה חומות, ועורה בהיר ומנומש. כמו אביה, היא נוהגת להתלבש בהתאם לנסיבות, ונראית כחשה בנוח הן בשמלת נשף והן בבגדי יערן.

הערות לשה"מ: מאמציהם של אצילים שונים להבטיח לעצמם את אדריאנה לאשה יכולים לספק הרפתקאות מספר לדמויות - במיוחד אם היא נחטפת על ידי אחד מהם, או עוזבת את ביתה בזהות חסויה ושוכרת את הדמויות כשומרי ראשה, וכו'.

תכונות: לוחם דרגה 4; דרג"ש 5 (עור, מגן, בונוס זריזות); נק"פ 22; תנ (40)120; הת' 1 (חרב רגילה); נזק 1־8 (+1, מבונוס כוח); ניצלת כומ ל' 4; מר 10; נטיה צ; כח 13 תב 11 חכ 14 זר 16 כש 11 כר 13. שפות: תיאטית צידקית, טרלדרית. כישורים כלליים: גששות (תב), רכיבה (זר), ידע על החברה בקרמאיקוס (תב), וידע על אסטרטגיות משמר העיר (תב).

לורד ג'סטין קרמאיקוס

היסטוריה: ג'סטין נולד בשנת 982. הוא כמעט ונפטר ממחלה בהיותו בן חמש, ועברו שנים עד שהחלים דיו בכדי לשוב לחיים של פעילות רגילה. למרות שמעולם לא היה חזק באופן מיוחד, נגזז ג'סטין בהיותו בן 14. כמו אחותו, נעלם מעיני המשפחה למשך מספר שנים, ועבד תחת זהות בדויה כמלח פשוט על אנית סוחר המקיימת עסקים בין תיאטיס לגילדות מינרוטד. הוא גלה כי יש לו כשרון למתמטיקה ולמסחר והפך לשוליתו של סוחר רב חובל. הוא שב אך לפני מספר חודשים ובכיסיו זהב ממסחרו ומכתבי המלצות ממעסיקו האחרון.

אישיות: כאשר היה ג'סטין ילד היתה אחותו מכנה אותו בכינוי חיבה "הצב" בשם מנהגו האיטי והשקול, אורחותיו השקטות, והבעתו הבלתי ניתנת לפענות. תכונות אלה עדיין נראות לעין. ג'סטין הוא צעיר עקשן, מתמיד ושקט, שאינו רוחש חיבה לפוליטיקה אך יש בו הערכה רבה למסחר ועסקים. ידוע לו כי אינו בחירתם המועדפת של אף אחד מהוריו לירושת הכתר, אך הדבר אינו מטריד אותו - שלטון אינו מתאים לטבעו.

הופעה חיצונית: ג'סטין הינו בעל שיעור קומה קטן מן הממוצע (1.70 מ' ו־64 ק"ג) ולא סביר כי יגדל עוד. שיערו חום כהה, עורו בהיר במקור אך כעת הינו שזוף למדי; עיניו חומות. הוא אינו חש בנוח בבגדי החצר ומופיע בעקשנות לארועי החצר כולם בבגדים נוחים - מכנסיים וכותנות פשוטות או גלימות סוחרים.

הערות לשה"מ: ג'סטין הוא אדם צעיר שקט ונעים הליכות, וכאשר ימתינו הדמויות למפגשן הראשון עם הדוכס יהיה הוא זה שירגיען, ידריך אותן כיצד לפנות לדוכס ולהתחבב עליו, וכו'. באופן טבעי, לא יציג עצמו כבנו הבכור של הדוכס.

תכונות: לוחם בדרגה 2; דרג"ש 9; נק"פ 12; תנ (40)120; הת' 1 (פגיון); נזק 1־4; ניצל כמו ל' 2; מר 7; נט' צדק; כח 9 תב 17 חכ 13 זר 12 כש 9 כר 14. שפות: תיאטית, צדיקית, טרלדרית, יירנדי. כישורים כלליים: ידע בספנות (תב), מקח וממכר +1 (כר +1), ידע במסחר ימי (תב), ידע במתמטיקה (תב), וידע בחברה של קרמאיקוס.

לורד ואלן קרמאיקוס

היסטוריה: ואלן, בנם השלישי של סטפן ואוליביה, נולד בשנת 986. הוא גדל באושר, בסופגו בצמא כל אשר לימדה אותו אמו, ולא סרב לדבר ממנה - מלבד לפני זמן מה, כאשר עמד על כך שיגזז ויבלה תקופת זמן "בעולם האמיתי" כפי שעשו אחיו.

אישיות: ואלן הינו צעיר חכם וסקרני, המתעניין תמיד במעשיהם של אחרים, לומד כיצד פועלים הדברים וכיצד יוכל לפעול בלא מפריע. למרות אהבתו לאביו טוב הלב והזעפן, ולאימו מהירת המחשבה, הוא מחכה בכליון עיניים לשנתיים בהן יהיה גזוז וימצא הרחק ממשפחתו - הוא מעונין מאוד ללמוד על העולם מתוך נסיונו האישי.

הופעה חיצונית: ואלן הינו צעיר בן 14 בעל שיער כהה; לפניו הבעה קבועה של סקרנות והתלהבות הנשקפות מברק עיניו. בדרך כלל הוא נוהג ללבוש בגדים פשוטים אך יקרים.

הערות לשה"מ: במהלך השנים הקרובות, עם גזיזתו של ואלן ועזיבתו, יתפתח מירדף שקט ויסודי אחריו - על ידי הדוכסית אוליביה, על ידי הברון פון הנדריקס, על ידי ארגון העבדים טבעת הברזל, על ידי ארגון הפשע החברה הנסתרת, ועל ידי אחרים המעונינים לפקוח עיניהם או לחטוף אותו. הדמויות יכולות להתקל בחלק ממזימות אלה ולסכלן (או במקרה והן בעלות נטית רשע, להשתתף בהן).

תכונות: גנב בדרגה 1; דרג"ש 6; נק"פ 6; תנ (40)120; הת' 1 (חרב); נזק 1־8; ניצל כמו ג' 1; מר 7; נט' נטרלי; כח 9 תב 14 חכ 10 זר 18 כש 12 כר 14. שפות: תיאטית, ניטרלית, טרלדרית. כישורים כלליים: רכיבה (זר), ידע בשלטון התיאטי (תב), ידע על שיטות איסוף מידע (תב), שכנוע (כר), והימורים.

לורד אלקסיוס קוריגן
שר המשק באחוזת הדוכס

היסטוריה: קוריגן הינו דודנו הראשו של הדוכס סטפן - אביו ואמו של סטפן (ואמו של לודויג פון הנדריקס) היו אחים. אלקסיוס, בנם השביעי של הוריו, ובשל כך אינו מועמד סביר לרשת חלק מאדמות קוריגן, נענה



לקריאתו של סטפן אשר אסף תומכים ראויים. במהלך שנות שרותו עבור הדוכס עמד בראש משלחות רבות לבנית דרכים והוכיח עצמו נאמן ובעל יכולת למלא משימותיו במסגרת הגבלות זמן ותקציב. סטפן מנה אותו לראש המנהלה של אחוזתו הפרטית של הדוכס, משרה בה מחזיק קוריגן במשך 20 השנים האחרונות.

אישיות: אלקסיוס הינו אדם גדול ועליז, האוהב במיוחד לראות משימה מסובכת בהשלמתה. למרות שקבל חינוך כלוחם, הוא מתעב קרב, ומעדיף לעסוק בכספים, בניהול ספרים מסודרים, ובהבטחת התקיימותם של ארועים בזמנם. הוא מעריץ גדול של אוכל ומשקאות טובים - אלה הן בין חולשותיו האישיות. כיוון שמעולם לא נישא, הוא מעורב ברומנים תכופים עם נשים מחצר דוכס קרמאיקוס וממעמד גבוה בספקולארום. בשל מזגו הטוב, אישיותו החביבה ואהדתו הכנה לאוכלוסיה הטרלדרית הוא היחיד מבני משפחת המלוכה בקרמאיקוס החביב על הטרלדרים.

הופעה חיצונית: לורד קוריגן הינו גבה קומה, 1.92 מ', ובנוי כדוב שחור, בשוקלו למעלה מ־120 ק"ג. שיערו וזקנו הסבוך חומים, ועיניו החומות מלאות שמחה. הוא נוהג ללבוש מכנסיים פשוטים ומעילים עליונים הנראים כאילו ישן בהם.

הערות לשה"מ: סביר להניח כי הלורד אלקסיוס ישכור דמויות עבור משלחות מחקר ומיפוי של הדוכס. הוא משלם שכר טוב ומצפה לעבודה טובה; אם הדמויות תפקדו היטב, סביר להניח כי ישכור אותן שוב ושוב, ובסופו של דבר ימליץ עליהן בפני הדוכס כהרפתקנים המסוגלים למלא משימותיהם.

תכונות: לוחם בדרגה 6; דרג"ש 9 (חצר) או דרג"ש 2 (קרב, שריון לוחיות ומגן); תנ (30)90; הת 1 (חרב); נזק 1־8 (+1 עבור כוח); ניצל כמו ל' 6; מר 8; נט' צדק; כח 13 תב 13 חכ 17 זר 10 כש 13 כר 16. שפות: תיאטית, צדיקית, טרלדרית. כישורים כלליים: מנהל חשבונות מקצועי (תב), מארח מקצועי (תב), רכיבה (זר), שכנוע (כר), ידע על החברה בקרמאיקוס (תב), ידע על כרטוגרפיה (מיפוי) (תב).

שריס

לורד זוגרב יארול
שר המדינה

היסטוריה: יארול היה בן 20 כאשר הגיע הדוכס סטפן לטרלדרה ובידו הצו המורה על מעמדה החדש של המדינה. עד מהרה היה ברור כי האצילים המוזמנים על ידי הדוכס סטפן מתיאטיס יפלשו לטרלדרה, בגזלם מילידי המקום את אדמותיהם ואוצרותיהם. בהיותו צעיר בעל חזון, הציע עצמו זוגרב כמזכירו של שר המסחר החדש (התיאטי) של הדוכס, ברטרן קורדליוס. על אף שהטרלדרים כינוהו בוגד וגרוע מכך, הוא עלה בסולם המעמדות בין שרי הדוכס סטפן, בשפרו תיאטים רבים בכל דרך אפשרית, ובחושפו פשעים תיאטים ככל שניתן היה לו למצוא. לפני חמש שנים הוענק לו תואר לורד חצר והוא התמנה לשר המדינה. מחובתו לאסוף כל מידע אפשרי על עניינים מבית ומחוץ לקרמאיקוס, להעריך את השפעותיהם האפשריות על הדוכסות הגדולה, ולכתוב דוחות על ארועים מעין אלה ודרכי פתרונם על מנת שיוכל הדוכס לקרוא. עובדה זו מציבה בידיו כוח רב, כיוון שאזנו של הדוכס נטויה לו תמיד.

אישיות: זוגרב הינו אדם זועף ונוקשה אשר עייף מ־30 שנים של מאבק למען עמו. הוא בעל חוש מפותח מאוד לצדק וכבוד. על אף העובדה שהוא עדיין נושא בליבו כעס על "הפלישה" התיאטית לפני 30 שנה, הוא רואה בדוכס ידידו ופועל לטובתם של בני קרמאיקוס וטרלדרה כאחד. אשתו מזה 25 שנה היא בת למשפחת טורנסקו, על כן הינו מיודד עם משפחה זו, ובעל קשרי נימוסין מרוחקים (במקרה הטוב) עם בני שבטי ראדו ובולרוי. הוא תומך בזכויותיו של האדם הפשוט - בעיקר האדם הפשוט הטרלדרי.

הופעה חיצונית: גובהו של יארול ממוצע והוא רזה מאוד. למרות שהוא רק כבן 50, שיערו וזקנו כמעט לבנים לגמרי (מלבד מספר כתמים חומים פה ושם); עיניו חומות. למרות שמשכורתו נאה למדי, הוא מתלבש תמיד בגלימות וכותנות גסות מיצור טרלדרי - תזכורת תמידית לדוכס על מוצאו של יארול והבעיות בפניהן ממשיכים בני העם הטרלדרי לעמוד.

הערות לשה"מ: ידוע כי יארול הוא האדם אליו יש לפנות אם לאדם טרלדרי תלונה כנה כלשהיא כנגד בעל תפקיד רשמי; אם בעיה מעין זו ניצבת בפני הדמויות, הן תדענה לחפש את יארול. אם יהיו הדמויות מעורבות בהרפתקה כלשהיא בעלת ענין עבור יארול (כגון אחת המעורבת בממשלות זרות, נושאי כוח גדול, וכו'), הוא יזמינן לראיון. אם יתרשם ממנהגן וגישתן, יתכן ויבקש לשכור אותן או לשכנען לקבל על עצמן משימות חשובות עבור משרדו - כגון העברת מסרים עדינים אל מעבר לים.

תכונות: לוחם בדרגה 9; דרג"ש 9; נק"פ 46; תנ' (40)120; הת 1 (סכין); נזק 1־4; ניצל כמו ל' 9; מר 9; נט' צדק; כח 10 תב 15 חכ 13 זר 11 כש 12 כר 10. שפות: טרלדרית, צדיקית, תיאטית. כישורים כלליים: מידע על ריגול - שיטות איסוף +1 (תב +9), ניתוח ארועים מקצועי (תב), ידע על החברה התיאטית +1 (תב +1), ידע על ההיסטוריה והאגדות הטרלדריות (תב).

האדמירל לוקיוס היראקסוס
שר המלחמה

היסטוריה: בשנים שלפני כינונה של הדוכסות הגדולה, היה היראקסוס רב חובל לוחם בצי התיאטי, ומאוחר יותר היה קצין שכיר חרב. בתפקידו הפך לידידו ולמורהו של סטפן קרמאיקוס הצעיר. עם בואו של הדוכס סטפן לארץ זו, שמח היראקסוס ללכת אחריו ולעזור לדוכס הצעיר להקים את צבאו. היה זה היראקסוס אשר החליט על מיקומם של המבצרים הצבאיים של קרמאיקוס, והוא זה אשר הקים גם את חיל הים של קרמאיקוס. הוא היה הכוח המוביל מאחורי הצבא מהרגע הראשון, ותפקד כשר המלחמה הלא רשמי לפני שמשרד זה נעשה רשמי לפני 25 שנה. כיום, היראקסוס הוא הממונה הישיר על מפקדי החטיבות של צבא הפנים בקרמאיקוס, משמר האלפים, משמר הדוכס, ומשמר פורסיס (משמר העיר ספקולארום), ועל המפקדים בחיל הים של קרמאיקוס. אשתו של היראקסוס מזה 20 שנה, היא קתארינה, זמרת ובדרנית טרלדרית מפורסמת, אשר פרשה כעת לגמלאות.

אישיות: היראקסוס הינו אדם זועף, בעל תעוזה וישיר ללא יכולת דיפלומטית אך בעל כשרון צבאי ממשי. הרקע הכלכלי או האתני של אדם אינו מענין אותו, אך הוא מגיב בחומרה ובחוסר סובלנות כלפי אזלת יד ופחדנות. הוא נעזר באופן משמעותי בעת הקמת חיל הים של קרמאיקוס בברון פיליפ בולרוי, והוא ידיד קרוב של הברון ומשפחתו.

הופעה חיצונית: היראקסוס כבן שישים אך שמור טוב. גובהו ממוצע והוא מוצק למדי במרכזו. שערו השחור מאפיר; עיניו כחולות; שערו, שפמו וזקנו בדרך כלל פרועים. כאשר הוא רחוק מאשתו או נמצא ברשות עצמו, אין הוא שם לב ללבושו ולעיתים קרובות מופיע בבגדים לא תואמים ובלבוש שאינו הולם את הארוע המסוים. (בכל אופן, כאשר אישתו או חבריו עוזרים לו, הוא יופיע בבגדים ההולמים את הנסיבות).

הערות לשה"מ: סביר להניח שלהיראקסוס לא יהיה כל קשר עם הדמויות עד אשר יגיעו לדרגת התואר ולמעורבות בחברה של קרמאיקוס. אם דמות כלשהיא נראית שמנהיג מבטיח, ינסה היראקסוס לגייס אותה לצבא או לחיל הים, ואולי (אם היא בעלת נטיית צדק או חוכמה ותבונה גבוהות) לייעד אותה כמחליף להיראקסוס.

תכונות: לוחם בדרגה 12; דרג"ש 7 (חצר: בונוס זריזות ו*טבעת הגנה* +1) או דרג"ש -1 (קרב: בונוס זריזות, *טבעת הגנה* +1, *שריון שרשראות* +3, מגן); נק"פ 54; תנ (30)90; הת 1 (*חרב* +1); נזק 1־8 (+2, מבונוס כוח ו*חרב* +1); ניצל כמו ל' 12; מר 10; נט' נטרלי; כח 14 תב 13 חכ 11 זר 13 כש 13 כר 14. שפות: תיאטית, ניטרלית, טרלדרית. כישורים כלליים: רכיבה (זר), ספנות (תב), שכנוע

(כר), ידע בטקטיקות צבאיות (תב), ידע על מבנה הצבא (תב), ידע על היסטוריה צבאית וימית (תב), הוראה (9).

לורד ברטרן קורדליוס
שר המסחר

היסטוריה: כתומך תיאטי של הדוכס סטפן, הפך קורדליוס לממונה הישיר אחרי סטפן על מסחר עם ארצות ומיסי מסחר.

אישיות: קורדליוס הינו בירוקרט חמור סבר וחסר הומור. הוא נאמן לסטפן ועושה מלאכתו נאמנה, אך איננו מסמר הערב באירועים חברתיים.

הופעה חיצונית: קורדליוס נמוך ועגלגל (1.76 מ' ו־ 105 ק"ג), בן 55 לערך, בעל שיער אפור (גזוז בקפידה) ועיניים חומות ורציניות. הוא מתלבש בגלימות כחולות חלקות שעליהן תג משרדו.

הערות לשה"מ: סביר להניח כי לא יהיה לדמויות קשר עם קורדליוס עד אשר יהיו מפורסמות למדי. אם הן מתפרסמות כהרפתקנים שניתן לסמוך עליהם, ייתכן וירצה לשכור אותן עבור משימות מסחריות - כגון הגנת משלוחים לבירות מסחר זרות, בחינת דגמים חדשים של ספינות מסחר, וכו'.

תכונות: אדם רגיל; דרג"ש 9; נק"פ 6; תנ 120(40); הת 1 (סכין); נזק 1־4; ניצל כמו ל' 1־1; מר 6; נט' נטרלי; כח 9 תב 13 חכ 13 זר 9 כש 9 כר 10. שפות: תיאטית, ניטרלית, מינרוטד. כישורים כלליים: ידע במסחר של קרמאיקוס 3+ (תב 3+), ידע על סוחרים חשובים (תב).

לורד ואלדו טיצה
שר האוצר

היסטוריה: לורד ואלדו הוא איש פשוט טרלדרי אשר היה מזה שנים יד ימינו של השר יארול. לפני שלוש שנים, כאשר פרש שר האוצר הזקן לגמלאות, המליץ יארול על ואלדו למשרה בשל ניסיונו של האיש במשרד ממלכתי, ובשל כשרונו, וחוסר קשרים עם משפחות הסוחרים הטרלדריות רבות העוצמה, עובדה המונעת מצב של ניגוד אינטרסים. הדוכס סטפן קבע את המינוי, וכעת ישנם שני שרים טרלדרים בקבינט.

אישיות: טיצה חולק עם השר יארול את הרצון לחזק את קולם של הטרלדרים בממשל של קרמאיקוס. למרות זאת, שלא כמו יארול, הוא נוטה לקשור קשר נגד הדוכס. הוא עושה זאת על ידי העברת מידע רגיש על פעילויות הממשל העכשויות למשפחות הטרלדריות היכולות להשתמש במידע זה בכדי להעצים את כוחם והשפעתם של הטרלדרים. כוונתו טובה, אך זוהי בגידה וביום מן הימים תתפוצץ הפרשה.

הופעה חיצונית: טיצה כבן ארבעים, בנוי כלוחם (1.85 מ' ו־80 ק"ג), בעל שיער שחור, ושפם זקן ועיניים חומות, ותווי פנים אריסטוקרטים. הוא לובש גלימות יקרות ההולמות את מעמדו.

הערות לשה"מ: טיצה מנהל את הרישום של המיסים ואת אוצר הדוכסות. אם הדמויות נשכרות על ידי איש מהממשל למשימה רשמית, יהיה זה טיצה אשר יישלם את שכרן. הוא יכול לצור הרפתקה מסובכת ומעניינת אם השר יארול שוכר דמויות שחקנים בכדי שימצאו מיהו המדליף סודות חשובים למשפחות ספקולארום.

תכונות: איש רגיל; דרג"ש 9; נק"פ 6; תנ 120(40); הת 1 (פגיון); נזק 1־4 (1+); ניצל כמו ל' 1־1; מר 8; נט' נטרלי; כח 12 תב 17 חכ 10 זר 11 כש 9 כר 14. שפות: טרלדרית, ניטרלית, תיאטית, אלפית (ניב קאלארי). כישורים כלליים: ידע במתמטיקה (תב), ידע בערך הקרקעות של קרמאיקוס (תב), ידע על החברה בקרמאיקוס (תב), ידע על אגדות טרלדריות (תב), חשב מקצועי (תב), רכיבה (זר).

שגרירים

לורד קורנל אוסטריק
שגריר האימפריה של תיאטיס

היסטוריה: השגריר הנוכחי מתיאטיס הינו קורנל אוסטריק, דיפלומט בעל ניסיון של שנים, אשר התמנה לשרת בחצר זו לפני שמונה שנים.

אישיות: אוסטריק הוא אדם חכם וקר מזג, בעל נטייה לאכזריות ואופי שאינו יודע לאות. מחובתו לדאוג ללחץ מתמיד על הדוכס כדי שיתן לתיאטיס תנאי מסחר קודמים על יירנדי ומינרוטד, ולפקוח עין על הנעשה בדוכסות הגדולה ולדווח על כך דרך קבע לקיסר תיאטיס. למרות היותו אדם נשוי, אב לילדים ולנכדים, השאיר אוסטריק את משפחתו בתיאטיס וכאן הוא מציג עצמו כחובב נשים.

הופעה חיצונית: אוסטריק נמצא באמצע שנות ה־40 לחייו ומצבו מצוין. שערו שחור ועיניו כחולות והוא לובש בגדים יקרים שנתפרו במיוחד בשבילו.



הערות לשה"מ: אוסטריק הוא אדם בו יכולות הדמויות להיתקל במקרה או לשפוך עליו משקה בטעות, ומאותה עת ואילך יגרום להן אי נוחות ככל שניתן. בהזדמנות כלשהיא ייתכן וישכור בריונים להכותן ברחוב, או ינסה להרעיל את דעתו של הדוכס נגדן (אם הן כבר ידועות בחצרו), הוא ינסה לפתות את אהוביהן ובני משפחותיהן (ואז לנטוש אותן).הוא לא יקשור קשר לרוצחן או יאמר דבר שקר שניתן להוכיח את ההפך ממנו. אוסטריק אינו רשע אמיתי - הוא רק קיים בכדי להקשות את החיים על כולם. אם הדמויות מנסות לסכל את העוינות - למשל, בניסיון להרוג אותו (ואף להצליח), הן תחשבנה כפושעים אם תיוודענה העובדות. אם במקום זאת ילחמו באוסטריק בתנאי המשחק שלו, בהשתמשן ברמזים ולחץ פוליטי בכדי להגביל את מעשיו, יהיה להן מתנגד מענין בחצר הדוכס עד מהרה. בסופו של דבר, אם הן מלומדות וחכמות כמותו, הן תרכושנה את כבודו והוא יחדול מן העוינות.

תכונות: לוחם בדרגה 7; דרג"ש 0 (*מגיני יד להגנה* דרג"ש 2, בונוס זריזות); נק"פ 33; תנ (40)120; הת 1 (*חרב* +1); נזק 1־8 (+2, +1 מחרב, +1 מתיקון כוח); ניצל כמו ל' 7; מר 9; נט' נטרלי;כח 15 תב 14 חכ 12 זר 16 כש 12 כר 15. שפות: תיאטית, נטרלית, דרוקינית. כישורים כלליים: שכנוע (כר), רכיבה (זר), ידע על החברה התיאטית (תב), ידע על החברה בדרוקין (תב), ידע על החברה בקרמאיקוס (תב), דפלומט מקצועי (תב).

ליידי (דונה) מריאניטה לוציה דה ליאון אי ואלדז

שגרירת נסיכויות גלנטרי

היסטוריה: הליידי מריאניטה הינה אצילה צעירה מנסיכויות גלנטרי, המדינה רבת העוצמה, אך הסגורה בעיניניה, השוכנת הרחק מצפון מערב לקרמאיקוס. היא התחרתה על חיבתו של לורד אלפים , אותו בקשה להשיג גם דונה כרמינה דה בלקאדיז, גבירה רבת השפעה בגלנטרי. דונה כרמינה התלוננה בפני הנסיכה קרנליה, שליטת בלקאדיז, וזו פתרה את הבעיה כלאחר יד עם ארגון מינויה של מריאניטה לשגרירה הארץ מרוחקת למדי וברברית - קרמאיקוס. (גלנטרי אינה מקיימת מסחר עם קרמאיקוס ולכן אין לה גם כל סיבה לקשרים דיפלומטיים עמה, עובדה ההופכת את המינוי לעוד יותר מעליב). בכל אופן, מאז הגיעה לספקולארום לפני שלוש שנים, החלה ליידי מריאניטה לחבב מדינה צעירה זו. נכונה אמנם העובדה כי כל המותרות המתורבתים ניתנים כאן תמורת שכר... אך חינניותה האקזוטית הופכת אותה לנושאה של תשומת לב רומנטית רבה, וידיעותיה הרבות בנושאי קסמים משאירות אותה מעל ומעבר ליכולת הקסמים הפרימיטיבית של הקוסמים המקומיים. בקצרה, היא כדג גדול בבריכה קטנה כאן בספקולארום, וכעת אינה ממהרת כלל לשוב לביתה.

אישיות: מריאניטה אוהבת להיות מרכז תשומת הלב. בביקוריה בחצר הדוכס היא גוברת לעיתים קרובות על הגבירות האחרות בלבושה מלבושים ותכשיטים אקזוטיים ומרהיבים; היא עורכת מסיבות וחגיגות מפוארות באחוזתה בספקולארום. בקצרה, היא דואגת למקם עצמה בקדמת הבמה. היא מהירת חימה, מתרצה בקלות, נכנעת לחנפנות אך צינית ומיומנת בדיונים פוליטיים, אנוכית בכל הנוגע לתשומת לב אך נדיבה בכספה, ולמרות אופיה ההדוניסטי היא תלמידה נלהבת בכל הנוגע לקסמים. היא אינה משתמשת בידע הקסמים שלה בקביעות, אך כאשר מכעיסים אותה היא עלולה להפנות גבה לאדם ולנעול את הדלת מאחוריה במנעול קסמים. היא מתעבת את השגרירים אוסטריק ועבדאללה אבן חמיד, מעריצה את הלורד קוריגן והשגריר שאלאנדר, ומפלרטטת עם הדוכס סטפן ואלן קרמאיקוס הצעיר על מנת להכעיס את הדוכסית.

הופעה חיצונית: במשפחתה של מריאניטה מעורבים דם אלפי ודם אנושי; למרות שבאופן טכני היא אנושית, ישנן מספר תכונות אלפיות מטושטשות הנמצאות בהופעתה. היא נראית כבשנות ה־20 המוקדמות לחייה, אך (בהתחשב בהיקף ידיעותיה בקסמים) היא כנראה מבוגרת יותר, ושומרת על נעוריה בעזרת שיקוי הארכה. היא קטנה (1.50 מ' ומשקלה בערך 45 ק"ג) ובעלת שיער שחור מוזר באורך מותניה ועיניים שחורות, גדולות, תווי פניה עדינים, ואזניה מחודדות קמעה. היא לובשת שמלות יקרות ובעלות צבעים בוהקים מעיצוב גלנטרי, לעיתים קרובות בלווית תסרוקות מסובבות ושאר אביזרים. היא נושאת מניפת יד משנהב מגולפת בעבודת יד, אותה היא מניעה - להדגשת דבריה, לעזרה בעת פלירט, להסבת תשומת הלב אליה, ולעיתים אפילו בכדי להשיב רוח על פניה. היא עונדת מספר טבעות ותכשיטים אחרים.

הערות לשה"מ: בשל התבלטותה, אין ספק כי יפגשו הדמויות בליידי מריאניטה בבואם לחצר. עד שלא יהיו "מישהו" - כלומר, יגיעו לדרגת התואר או ישיגו מוניטין כהרפתקנים אמיצים - לא תקדיש להם כל תשומת לב. אולם, כאשר יהיו רבי השפעה וידועים היא תשים לבה אליהם, ואולי אף לגבר בעל כריזמה בחבורה. כמו כן, כיוון שראש גילדת הקוסמים מכיר בה בקוסמת בעלת יכולת, הוא יכול להפנות אליה דמויות כאשר אינו יכול לענות על שאלותיהם בנושא קסמים. הדמות כמובן תהיה חייבת להיות משכנעת או מושכת במיוחד על מנת לשכנע אותה לעזור, ואפילו יותר מכך בכדי לשכנע אותה לקבלה כמתלמדת.

תכונות: קוסם בדרגה 18; דרג"ש 5 (*טבעת הגנה* +2, בונוס מזריזות); נק"פ 32; תנ (40)120; הת 1 (*פגיון* +2), או קסמים; נזק 1־4 (+2) או קסמים; ניצל כמו ק' 18; מר 6;נט' נטרלית; כח 8 תב 18 חכ 10 זר 16 כש 12 כר 17. שפות: גלנטרי, ניטרלית, תיאטית, אלפית (ניב אלפהיים), דרוקינית. כשורים כלליים: ידע בהיסטוריה של גלנטרי (תב), החברה בגלנטרי (תב), החברה בקרמאיקוס (תב), איפור ולבוש (תב), משחק (כר), שכנוע (כר), תחבולן חצר מקצועי (תב), חוקר מקצועי (תב), ריקוד (זר), קליגרפיה (זר).

לחשים רגילים: עוצמה ראשונה - הקסמת איש, גילוי קסם, קליע קסם, קריאת שפות, קריאת קסם, הרדמה. עוצמה שניה - גילוי רוע, גילוי הנעלם, העלמות מעין, מנעול קסמים. עוצמה שלישית - ביטול קסם, מעוף, ברק, הגנה מקליעים רגילים. עוצמה רביעית - שינוי המוני, שינוי המוני, הסרת קללה, עין הקוסם. עוצמה חמישית - הקסמת מפלצת, מעבר קיר, העתקה. עוצמה שישית - קליפת אנטי קסם, קליפת אנטי קסם, שכנוע. עוצמה שביעית - מילת עוצמה מהממת, מילת עוצמה מהממת. עוצמה שמינית - הקסמה המונית.

לחשים בספרי לחשים: עוצמה ראשונה - הקסמת איש, גילוי קסם, עצירת פתח, אור, קליע קסם, הגנה מרוע, קריאת שפות, קריאת קסם, מגן, הרדמה. עוצמה שניה - אור תמידי, גילוי רוע, גילוי הנעלם, תע"ח, העלמות מעין, פריצה, רשת, מנעול קסמים. עוצמה שלישית - ביטול קסם, כדור אש, מעוף, מאחז איש, ברק, הגנה מקליעים רגילים, נשימת מים. עוצמה רביעית - הקסמת מפלצת, דלת מימדית, קיר סופת קרח, שינוי המוני, שינוי עצמי, הסרת קללה, עין הקוסם. עוצמה חמישית - זימון יסודון, מאחז מפלצת, מעבר קיר, העתקה, קיר אבן. עוצמה שישית - קליפה אנטי קסם, דיסנטיגרציה, שיכנוע, גילגול נשמות, אבן לבשר ודם. עוצמה שביעית - יצירת מפלצות רגילות, ידע, מילת עוצמה מהממת. עוצמה שמינית - הקסמה המונית, סמל.



ג'נקין פלינטפוט
שגריר חמשת הפלכים

היסטוריה: ג'נקין הוא זוטון מזדקן בעל ניסיון ארוך במינהל. הוא היה שריף במחוז מגוריו, וכעת משרת את עמו כשגריר במדינה זרה.

אישיות: פלינטפוט הוא זוטון עליז. מזגו קבוע, התנהגותו עדינה. אולם הוא נושא ונותן בפיקחות והינו צופה חד עין. הוא עובד קשה בכדי לשמור על יחסי ידידות בין קרמאיקוס וחמשת המחוזות, דבר קשה להשגה בשל קרבת ברונות הנץ השחור לחמשת הפלכים. לעיתים קרובות הוא משתף פעולה עם איסטראן וויטהול, שגריר דרוקין, כיוון שלדרוקין ולחמשת הפלכים אינטרסים משותפים. הוא אוהב את הפוליטיקה הישירה של הדוכס ומתעב (בדרך כלל בהחבא) את כל התככנים הפוליטיים כדוגמת הדוכסית, שגרירי תיאטיס וגלנטרי, ודומיהם.

צורה חיצונית: פלינטפוט גדול יחסית לזוטון, 1.05 מ' ו־ 36 ק"ג. הוא בגיל העמידה, פניו עטורות קמטים והוא עגלגל למדי. הוא אוהב להתלבש בגוונים בוהקים ועליזים כך שלא יעלם בתוך קהל של דיפלומטים בגודל אנשים.

הערות לשה"מ: לג'נקין אין כל אשליות לגבי היותו אישיות חשובה, וכך יכולות הדמויות למצוא בו ארשת פנים אוהדת בחצר הדוכס. אם זקוקות הדמויות לדעת דבר מה על חמשת הפלכים הוא ללא ספק האדם אליו יש לפנות.

תכונות: זוטון בדרגה 6; דרג"ש 5 (בונוס זריזות, ועור הנלבש מתחת לבגדים); נק"פ 28; תנ 120(40); הת 1 (חרב קצרה); נזק 1־6 (+1); ניצל כמו ז' 6; מר 9; נט' נטרלי; כח 13 תב 13 חכ 10 זר 15 כש 13 כר 11. שפות: דרוקינית, ניטרלית, תיאטית. כישורים כלליים: דיפלומט מקצועי (תב), רכיבה (זר), שכנוע (כר), ידע על הממשל בקרמאיקוס (תב), ידע על הממשל בחמשת המחוזות (תב), ידע על הממשל בדרוקין (תב).

בולטו נורדנשילד
שגריר בית־אבן

היסטוריה: בית־אבן, מולדת הגמדים הרחק מצפון לקרמאיקוס, הינה בעלת זרם קטן אך קבוע של מסחר עם קרמאיקוס - ברובן סחורות המובאות דרך סלניקה. מסיבות של נימוסים, החליפו בית־אבן וקרמאיקוס שגרירים ביניהם. דיפלומט בית־אבן הוא בולטו נורדנשילד, אומן בדימוס. נורדנשילד, לפנים משבץ אבני חן מומחה, הפך לנכה - זרועו השמאלית התרסקה, ולאחר מכן נקטעה - בהתמוטטות מכרה לפני 10 שנים. מאז החלמתו ביקש ממלך הגמדים להיות מוצב במקום אחר על פני המשך התמודדותו עם אומנות שאינו יכול לעסוק בה עוד. הוא נתמנה להישלח לקרמאיקוס. אין לו חובות משמעותיות מלבד להבטיח שדבריהם של הדוכס ומלך הגמדים יגיעו זה לזה ללא שיבושים, אך הוא עודד רצון טוב למען בית־אבן בכך שנידב את ידיעותיו הטכניות של כריה לכורי הדוכסות.

אישיות: בולטו הוא שקט ושתקן, אפילו לגבי גמד. מלבד כאשר הוא בשליחות רשמית אל הדוכס, לעיתים רחוקות ייראה בחצרו; כאשר יימצא שם, הוא נוטה לדבר רק עם הדוכס, אל השגריר וויטהול מדרוקין, אל הכורים המבקשים מידע ממנו, ולפקידי חצר רשמיים הכרחיים. יש לו מספר ידידים גמדים בספקולארום, רעים עמם הוא שותה, המועסקים כעת כחיילים ושומרים בעיר.

הופעה חיצונית: גובהו ומשקלו של בולטו ממוצעים עבור גמד. תווי דמותו מטושטשים ומלנכוליים קמעה. שיערו (המקריח) וזקנו (המשגשג) הם מתולתלים וחומים, עיניו כחולות. זרועו השמאלית חסרה; בכותנותיו תפוס שרוול שמאל בסיכה אל הכתף.

הערות לשה"מ: במקרה ויזדקקו הדמויות למידע על כריה (מידע מעבר לזה של גמד ממוצע) או על אומנות גמדים מבית־אבן, בולטו הוא האדם שאליו יש לפנות. אחרת לא סביר להניח כי יקשור קשר עם אחר מלבד גמד בן בית אבן.

תכונות: גמד בדרגה 8; דרג"ש 9; נק"פ 48; תנ 120(40); הת 1 (פטיש); נזק 1-6 (+2); ניצל כמו ג' 8; מר 8; נט' צדק; כח 16 תב 11 חכ 10 זר 12 כש 15 כר 12. שפות: גמדית (ניב בית־אבן), תיאטית, צדקית, ננסית, גובלינית, קובולד (שלושת האחרונות בניבים זרים). כשורים כלליים: אומנות שיבוץ אבני חן (תב), כורה מקצועי (תב), מדע הגיאולוגיה (תב), ידע על ההיסטוריה של בית־אבן (תב), דפלומט מקצועי (תב).

שאלאנדר
שגריר אלפהיים

היסטוריה: כמנהג נימוסין דיפלומטי, ובכדי לפקוח עין על שליח בית־אבן, מחזיק מלך האלפים מאלפהיים שגריר בספקולארום. שאלאנדר הוא אלף מלא נעורים בן 110 שנה. הוא היה מעט פרוע בנעוריו, וערך הרפתקאות בשטחי הפרא של יער קנולברט והאדמות השבורות; כעת הוא מרוצה מן העובדה שיבלה שני עשורים בהגנה על האינטרסים של אלפהיים בקרמאיקוס.

אישיות: כמרבית האלפים, שאלאנדר הוא בעל נפש עליזה, מחבב סיורים ביערות, משתאות וחגיגות, דברים בוהקים וזוהרים ושעשועים באופן כללי. הוא מצא כי הוא נהנה במיוחד להתבונן בפוליטיקה אנושית, הוא משווה אותם ליער בתוך קירות: חיות טרף אורבות לחלשים; אוכלי נבלות מחכים לנפילת החזקים ואז חוגגים עליהם; אנשי החצר והדיפלומטים מפגינים התנהגות מסוגית. כאשר אינו טרוד בחובתיו הדיפלומטיות מתבונן בשמחה במיקרו־

קוסמוס עליז זה של טבע. יש בו מעט מדמות ההולל, בהיותו מעורב במספר לא מבוטל של הרפתקאות רומנטיות.

הופעה חיצונית: שאלאנדר מתנשא לגובה של 1.65 מ' והוא בנוי באופן מוצק יחסית לאלף, בעל שיער ועיניים חומות בהירות ותווי פנים נאים. הוא נוטה לנעול מגפיים נמוכים, מכנסיים צמודים וכותנות משי רחבות כולן בירוק, ונושא חרב ופגיון.

הערות לשה"מ: מלבד היותו תושב החצר המומחה לאלפהיים, שאלאנדר הוא בעל נפש הרפתקנית ופוקח עינו על ההרפתקנים מבטיחים. הוא שולח דוחות קבועים לאלפהיים ולעיתים קרובות שוכר שומרים כשליחיו; אם הדוכס, אותו הוא מחבב, נמצא בסכנת פגיעה, ייכנס גיבורים ויילחם להגנתו.

תכונות: אלף בדרגה 7; דרג"ש 8 (חצר:בונוס זריזות) או דרג"ש 2 (קרב: בונוס זריזות, *שריון שרשראות* +1, *מגן*); נק"פ 31; תנ 120(40) בחצר, תנ 90(30) בקרב; הת 1 (חרב); נזק 1־6 (+1); ניצל כמו א' 7; מר 9; נט' נטרלי; כח 14 תב 16 חכ 10 זר 15 כש 12 כר 16. שפות: אלפית (ניב אלפהיים), ניטראלית, תיאטית, ננולית, הובגובלינית, אורקית (שלושת האחרונות הינן ניבים זרים). כישורים כלליים: רכיבה (זר), גששות (תב), ריקוד (זר), ידע על הממשל בקרמאיקוס (תב), שכנוע (כר), הישרדות ביער (תב), ידע על האדמות השבורות בצפון מערב קנולברט (תב).

לחשים רגילים: עוצמה ראשונה - גילוי קסם, קליע קסם, קליע קסם. עוצמה שניה - חזיון תעתועים, רשת. עוצמה שלישית - מעוף, מאחז איש. עוצמה רביעית - שינוי עצמי.

לחשים בספרי לחשים: עוצמה ראשונה - גילוי קסם, אור קליע קסם, קריאת שפות, קריאת קסם. עוצמה שניה - גילוי רוע, גילוי הנעלם, חזיון תעתועים, רשת. עוצמה שלישית - ביטול קסם, מעוף, מאחז אדם. עוצמה רביעית - גדילת צמחים, שינוי עצמי.

גינתר שונברג

שגריר ממלכת יירנדי

היסטוריה: גינתר הינו הרפתקן תיאטי בעל נסיון של שנים רבות, ולעיתים קרובות היה שכיר חרב שלחם בלוחמי ילארום בסכסוכי הגבול בין האמפריה לאמירות. במהלך מסעותיו בשנות הרפתקנותו המאוחרות, מצא עצמו בממלכת יירנדי, מדינת מסחר המעריצה הרפתקנים. הוא היה ידוע מאוד שם, והיה משועשע מאוד מאומות מעריצי הגבורים. אולם גינתר לא היה רק הרפתקן לוחם: הוא היה אדם מהיר מחשבה ובעל אבחנה דקה, והפך לאורח אהוד בשבטי האריסטוקרטיה השולטים ביירנדי. לפני חמש שנים, כאשר פרש השגריר לקרמאיקוס מן השרות הדפלומטי, מצאו אנשי האריסטוקרטיה היירנדים כי שונברג ישמש תחליף מצויין: הוא היה בעל נימוסים טבעיים, ישר דיו בכדי להגן על האינטרסים של יירנדי, ולא בן בריתו של אף שבט ביירנדי בכדי שיפלה אותו לטובה. מאז הוא נמצא בספקולארום, מבטיח כי המסחר והחובות בין קרמאיקוס ויירנדי ישארו חסרי בעיות ורווחיים לשני הצדדים.

אישיות: שונברג מתפקד כדוד הערמומי והמבדח של כולם. הוא מספר סיפורים משעשעים על ימיו כנער, וראשית דרכו כהרפתקן; הוא ממתן ויכוחים בעזרת שימוש ממולח בשנינות או התבדחות. בהיותו בן למשפחה פשוטה, אין הוא עושה הבחנה בין אצילים ופשוטי העם. הוא מתנזר משתיה בעת תפקידו בחצר הדוכס ובמסיבות גדולות, אך ירבה בשתיה בחברת ידידים. הוא חבר קרוב ללורד קוריגן אך שומר על מרחק ממשפחת הדוכס על מנת למנוע ניגודי אינטרסים. הוא החליף מילים קשות עם שגריר האמירות, הזוכר את ימיו בהם לחם בילארום ואינו נוטה לחבב את שונברג.

הופעה חיצונית: שונברג הינו ענק - 2 מ' ו־90 ק"ג לערך, מהם, באופן מפתיע, אך מעט הינו שומן. הוא בעל רעמה עבותה של שיער שחור מאפיר ושפם גדול ומרשים. הוא מתאים לבושו לנסיבות, מלבוש מסע גס ועד גלימות טקסיות, אך תמיד יעטה מעיל מעור דוב, זכר למפגשו האקראי עם דוב פצוע.

הערות לשה"מ: שונברג יכול לפגוש בדמויות באופן מקרי - הוא מבקר לעיתים קרובות בפונדקי ספקולארום, ובמיוחד בשושן הלב השחור, ולעיתים מתנודד לביתו אחרי שהרבה בשתיה; הדמויות יכולות לפגוש בו בעת שהוא מותקף על ידי שודדים ברחוב, או בעת שהוא מתהולל בפונדקים. הוא ידבר עם כל מי שיבוא לביתו, מקבצן הרחוב ועד לשליח הדוכס, ויכול לשמש כמקור מידע על תיאטיס ויירנדי.

תכונות: לוחם בדרגה 11; דרג"ש 9 (חצר) או דרג"ש 2 (קרב, שריון לוחיות ומגן); נק"פ 54; תנ 120(40) חצר או תנ 90(30) קרב; הת 1 (*חרב* +1, +3 *נגד אלמתים*); נזק 1־8 (+2, מבונוס כוח וחרב מכושפת); ניצל כמו ל' 11; מר 10; נט' צדק; כח 14 תב 17 חכ 11 זר 10 כש 16 כר 18. שפות: תיאטית, צדיקית, יירנדית, אלאסיאנית. כישורים כלליים: רכיבה +1 (זר +1), ספנות (תב), ידע במסחר (תב), ספור ספורים (כר), שכנוע (כר), ידע על החברה ביירנדי (תב), ידע על החברה בקרמאיקוס (תב).

אלאדאן וול

שגריר גילדות מינרוטד

היסטוריה: וול בלה 40 שנה כסוחר בדרגה גבוהה בגילדות מינרוטד, ואז פרש, אך מיד חפש לו משרה אחרת שתמנע ממנו מלהשתגע משעמום. בהינתן לו משרת השגריר בקרמאיקוס לפני שש שנים, שמר על יחסי ידידות ומסחר חלקים בין אומתו ואומה זו.

אישיות: וול הינו אדם חמים וידידותי, אך עדיין קיים בו החספוס שיצרו שנים כרב חובל של אניה. הוא מתגעגע לחיים על הים הפתוח אך הוא יודע כי אינו בכושר המתאים בכדי לעמוד בכך. ידידיו הקרובים ביותר בחצר קרמאיקוס כוללים בתוכם את לורד ג'סטין קרמאיקוס הצעיר והשגריר שונברג.

הופעה חיצונית: וול מתנשא לגובה של 1.80 מ' ושוקל 64 ק"ג, בעל שיער לבן וזקן ושפם עבותים. עיניו כחולות. הוא לובש גלימות נוחות המעוטרות ברקמה של גלים, ספינות וכל הקשור בים.

הערות לשה"מ: וול מהווה מקור מידע אודות גילדות מינרוטד וספנות, ויש לו את הזמן והרצון לדבר עם הרפתקנים מתחילים (שלא כאדמירל היראקסוס העסוק ביותר, למשל).

תכונות: לוחם בדרגה 5; דרג"ש 9; נק"פ 20; תנ 120(40); הת 1 (פגיון); נזק 1־4; ניצל כמו ל' 5; מר 7; נט' צדק; כח 9 תב 16 חכ 12 זר 11 כש 10 כר 13. שפות: מינרוטד, צדיקית, תיאטית, יירנדית. כישורים כלליים: יורד ים מקצועי (תב), ידע בטקטיקות ימיות (תב), ידע על החברה במינרוטד (תב), ידע על החברה בקרמאיקוס (תב), ידע על דרכי מסחר (תב), שכנוע +1 (כר +1).

שייח עבדאללה איבן חמיד

שגריר אמירות ילארום

היסטוריה: שגריר האמירות הינו שייח־לוחם נווד מסולטנות דיטססטניאן, הגובלת בתיאטיס ובקרמאיקוס. בשל גבורתו של עבדאללה בקרבותיו עם מפלצות מן ההרים הדרומיים, ובשל כושר דיבורו הלירי, בקש ממנו האמיר של ילארום לייצג את האמירות בחצר קרמאיקוס. רכס הרי אלטן טיפ מהווה את הגבול בין האמירות וקרמאיקוס, ומאמציה של קרמאיקוס (שמקורם במבצר קסטלן) לגרש מפלצות לא אנושיות מהרים אלה הבריחו אותן במקום זאת אל תוך ארצו של עבדאללה. משימתו של עבדאללה בקרמאיקוס הינה לשכנע את אנשיה לתאם את פעולות הצבא עם אלה של האמירות כך שאנשי האמירות לא יסבלו.

אישיות: ניתן להרשים את עבדאללה רק במעט דברים: כבוד גדול, יכולת לחימה מעולה, ויופי מהמם. כתוצאה מכך, הוא רואה עצמו בספקולארום כזאב מדבר המוקף בכבשים; הוא בז לאנשים אלה, ונראה כאדם קר ויהיר. בכל אופן, הוא רוחש כבוד לדוכס, שהינו אדם מכובד, וללוחמים ברמת הנסיון של דרגת התואר. עבדאללה מתעב את שגריר יירנדי, גינתר שונברג, אשר שרת לפנים כשכיר חרב תיאטי ונלחם בנוודי אלסיאן. רק חובתו כלפי האמיר מנעה ממנו להתמודד עם שונברג בדו־קרב; במקרה וייוצר גירוי לכך, הוא עלול לעשות זאת למרות הכל.



הופעה חיצונית: עבדאללה הינו גבוה (1.90 מ') ורזה (75 ק"ג), ונראה כאב־טיפוס של לוחם מדברי. עורו הכהה טיפוסי לבן אלסיאן, שיערו, שפמו וזקנו שחורים כמו גם עיניו. הוא לובש את הבגדים הרכים של לוחם מדבר מאלסיאן, ונושא עמו תמיד חרב מעוקלת המשובצת באבני חן.

הערות לשה"מ: כעת יש לעבדאללה משימה נוספת: הוא אחוז תשוקה עזה לשגרירת גלנטרי, ליידי מריאניטה, ומחזר אחריה עם כל החן של גמל מדברי. מריאניטה אינה מחבבת את האיש הקנאי וחסר ההומור, ואינה מגיבה לחיזוריו. היא עשויה לשכור את הדמויות בכדי שירחיקו את עבדאללה מפתח דלתה, או המקרה ותספוג עלבון מידי שגריר ילארום תבקש מאחת הדמויות ללוותה בדו־קרב שתערוך עמו. אם רצונך בהרפתקה בעלת השלכות בינלאומיות מוזרות, תוכל לגרום לעבדאללה לחטוף את ליידי מריאניטה אל האמירות ולשכנה בהרמונו; הדוכסית אוליביה או השר יארול, בשאיפתם למנוע תקרית בינלאומית, ישלחו חבורת הרפתקנים סודית על מנת להצילה.

תכונות: לוחם בדרגה 11; דרג"ש 4 (שריון עור ובונוס זריזות); נק"פ 54; תנ 120(40); הת 1 (חרב); נזק 1־8 (3+); ניצל כמו ל' 11; מר 12; נט' נטרלי; כח 18 תב 13 חכ 9 זר 18 כש 13 כר 15. שפות: אלסיאן, ניטרלית, תיאטית. כישורים כלליים: רכיבה (זר), הישרדות במדבר 2+ (תב 2+), ידע על שיטות רכיבת פרשים במדבר (תב), ידע על האמירות (תב), שכנוע (כר), ספור סיפורים (כר).

אסטלה וויטהול
שגרירת דרוקין

היסטוריה: הגבירה וויטהול הינה דיפלומטית מקצועית מדרוקין ומשמשת כשגרירה בקרמאיקוס מזה 15 שנה.

אישיות: אסטלה נוהגת להיות דיפלומטית קרת מזג, אך היא חמימה יותר עם בני משפחתה וידידים קרובים. ג'נקין פלינטפוט ושאלאנדר מאלפהיים הינם ידידים טובים שלה; היא אינה סולדת מליידי מריאניטה, אך זו מכעיסה אותה. היא מעריצה נלהבת ופטרונית של אומנויות, ותומכת ביצירות אומנות שנעשו על ידי אמנים ואומנים חסרי אמצעים על מנת שהללו יוכלו להמשיך לעבוד.

הופעה חיצונית: גובהה של אסטלה ממוצע והיא מלאה קמעה. שערה שהיה חום לפנים, מאפיר כעט; עיניה החדות והנבונות הינן כחולות. היא לובשת שמלות אשר נתפרו בדרוקין וקרמאיקוס.

הערות לשה"מ: אסטלה הינה מקור מידע על דרוקין, והיא גם האדם שיוכל להציג הרפתקנים שמקורם משם.

תכונות: אשה רגילה; דרג"ש 9; נק"פ 6; תנ 40(120); הת 1 (פגיון); נזק 1־4; ניצל כמו ל' 1־1; מר 5; נט' צדק; כח 9 תב 13 חכ 12 זר 10 כש 11 כר 11. שפות: דרוקינית, צדיקית, תיאטית. כישורים כלליים: דפלומט מקצועי (תב), ידע על החברה בדרוקין (תב), ידע על החברה בקרמאיקוס (תב), ידע על אמנים ואומנים בקרמאיקוס (תב), ידע על החברה בחמשת המחוזות (תב).

אל חצר הדוכס בקרמאיקוס לא נשלחים שגרירים משבטי ארתואגין, אחוזות האצילים אוסטלנד, וסטלנד, וסודורפורד, וחצר החאן אתנגאר, מדינות שכולן מרוחקות מאוד, ולאף אחת מהן אין יחסי מסחר ישירים עם קרמאיקוס.

הכהונה

לורד אוליבר ג'ובט
פטריארך ספקולארום
ראש מסדר גריפון
(הכנסיה של קרמאיקוס)

היסטוריה: אוליבר ג'ובט היה כהן בולט בתיאטיס במשך 30 שנה, והחליט לבוא בעקבותיו של הדוכס סטפן אל קרמאיקוס, בכדי שדברי הערך של כנסיתו יהיו מופצים בדוכסות החדשה. במקום להשאר כחלק מהכנסיה של תיאטיס, החליטו ג'ובט וידידיו בדרגת פטריארך ליצור כנסיה חדשה, המבוססת על פרושיהם שלהם לפילוסופיות הדתיות ולצרכים של אנשי קרמאיקוס. כך נוסדה הכנסיה של קרמאיקוס, הדומה מאוד לכנסיה של תיאטיס אך בעלת גישות מיוחדות לה.

אישיות: ג'ובט הינו אדם עדין ונעים הליכות. הוא איננו קנאי - הוא מסביר את מדיניות הכנסיה התובענית כפי שהיא, ולאו דוקא כדרך האחת והיחידה, כפי שעושים רבים מן הכוהנים. כפטריארך ספקולארום הוא ראש הכנסיה של קרמאיקוס ונושא התואר של ראש מסדר גריפון, והוא לוקח אחריות זו על עצמו ברצינות. הוא עושה שימוש בכוחו הפוליטי העצום רק לעיתים, כאשר צווים חדשים של הדוכס עלולים לפגוע במאמצי הכנסיה, למשל. הוא עושה מאמצים רבים בכדי להגביל את הקנאות המיסיונרית של אלפריק אודרבי, יריבו העיקרי בכנסיה. כאשר איננו עסוק בעיניני הכנסיה נהנה ג'ובט מאיסוף, קריאה וכתיבת שירה.

הופעה חיצונית: ג'ובט נמצא באמצע שנות ה־70 לחייו. הוא קרח כמעט לגמרי ומגלח את לחייו בקפידה; הוא לובש את הגלימות המרהיבות של מעמדו מבלי שיראה יומרני.

הערות לשה"מ: ג'בט הינו הפקק בצואר הבקבוק של המחלוקת בכנסיה. במידה ויחלה או ימות, תפרוץ מלחמה קשה בתוך הכנסיה, ובראשה הפטריארך שרליין מסף (ידידו ותומכו של ג'ובט) מן העבר האחד ואלפריק אודרבי מן העבר השני... מסיבות שתמצא בתאור דמותו של אודרבי.

תכונות: כהן דרגה 18; דרג"ש 9; נק"פ 37; תנ 120(40); הת 1 (*אלה* +3); נזק 1־6 (+4, מאלה ובונוס כוח); ניצל כמו כ' 18 (+3); מר 10; נט' צדק; כח 13 תב 16 חכ 18 זר 10 כש 9 כר 15. שפות: תיאטית, צדקית, טרלדרית, אלפית (ניב תיאטי מעורפל). כישורים כלליים: ידע בשירה (תב), משורר מקצועי (תב), ידע בהיסטוריה של תיאטיס (תב), ידע בהיסטוריה של הכנסיה (תב), ידע על החברה התיאטית (תב), ספור סיפורים (כר), שכנוע (כר), רכיבה +2 (זר +2).

לחשים רגילים: עוצמה ראשונה - ריפוי פצעים קלים, ריפוי פצעים קלים, גילוי רוע, גילוי קסם, הגנה מפני רוע, הסרת אימה. עוצמה שניה - ברכה, ברכה, מאחז איש, מאחז איש, דע נטיה, דע נטייה. עוצמה שלישית - אור תמידי, ריפוי עוורון, ריפוי חולים, איתור עצם, הסרת קללה. עוצמה רביעית - ריפוי פצעים קשים, ריפוי פצעים קשים, ביטול קסם, ביטול רעל. עוצמה חמישית - שאילתא, ריפוי פצעים אנושים, ביטול רוע, החייאת מתים. עוצמה שישית - משרת אוורירי, מחסום, ריפוי כל. עוצמה שביעית - החייאת מת מושלמת, שיקום.

מאגדל
עוזרת הפטריארך של ספקולארום
(הכנסיה של קרמאיקוס)

היסטוריה: לפני מספר שנים החליט הפטריארך אוליבר כי הינו מבוגר מידי מכדי לעמוד בכל דרישות תפקידו. הוא גייס כוהנת צעירה מבריקה ומסורה להיות לו לעוזרתו האישי - להיות לו שליחה למסריו החסויים, להעביר הודעות חשובות, וכו'. הוא בחר במאגדל, אישה צעירה בתם של אב תיאטי ואם טרלדרית.

אישיות: מאגדל הינה כוהנת צעירה מסורה, ותומכת ביישומו של אוליבר ג'ובט לפילוסופיה וסובלנות. היא רוכשת שנאה עזה לפטריארך אלפריק ותומכיו. היא רגשנית מאוד, בעלת גישה של שחור ולבן לחיים. ג'ובט הינו טוב; אודרברי הוא רע. כאשר מישהו עוזר לג'ובט (או לה), הוא טוב. כאשר מישהו עוזר לאודרברי, הוא רע. למרות שהיא הינה כוהנת מצליחה, מאגדל עדיין אינה בטוחה בעצמה; היא מתבלבלת ומאבדת את ביטחונה כאשר מדברים על יכולתה או מעריכים אותה. בכל אופן, כאשר היא מבצעת משימה עבור ג'ובט, היא שקועה לחלוטין בחובותיה ונאמנותה גבוהה.

הופעה חיצונית: מאגדל היא גבוהה ורזה, בעלת שיער שחור ארוך ומתולתל ועיניים שחורות. היא מתלבשת בגלימות פרח כהונה, ובדומה להם אינה נושאת שריון, על אף היותה מאומנת בלחימה.

הערות לשה"מ: כאשר אוליבר ג'ובט מתעניין בדבר מה, תהיה זו מאגדל שתברר עבורו פרטים בנוגע לעניין זה; כאשר ג'ובט מעונין לשכור מישהו למשימה, תהיה זו מאגדל שתערוך את הסידורים. על כן סביר להניח שהדמויות תפגושנה אותה בכל פעם שיהיו להן קשרים עם הכנסיה של קרמאיקוס בספקולארום.

תכונות: כהן דרגה 4; דרג"ש 8; נק"פ 17; תנ 120(40); הת 1 (אלה); נזק 1־6; ניצל כמו כ' 4 (+3); מר 9; נט' צדק; כח 9 תב 14 חכ 18 זר 13 כש 12 כר 14. שפות: תיאטית, צידקית, טרלדרית. כישורים כלליים: רכיבה (זר), ידע על הכנסיה של קרמאיקוס +1 (תב +1), ידע על ספקולארום (תב), ידע על החברה בספקולארום (תב).

לחשים רגילים: עוצמה ראשונה - ריפוי פצעים קלים, ריפוי פצעים קלים. עוצמה שנייה - ברכה.

אלפריק אודרברי
מנהיג האופוזיציה
(הכנסיה של קרמאיקוס)

היסטוריה: הוריו של אלפריק אודרברי, אצילים תיאטיים חסרי אדמות, באו אחרי הדוכס סטפן אל קרמאיקוס כאשר היה אלפריק בן 10; אביו עבד במשרה נמוכה של שר עד מותו לפני מספר שנים. אלפריק מעולם לא הבין מדוע אדם כאביו חייב היה לעבוד במשרה נמוכה בעוד משפחות טרלדריות כגון טורנסקו צברו עושר וכוח - האם לא ייטב הדבר כי הדוכס סטפן יימחץ את הטרלדרים ויפזר את עושרם בין תומכיו התיאטיים! בנעוריו פנה אודרברי הטרוד אל הכנסייה לחפש ניחומים, וכהן תיאטי זקן וממורמר (שהלך כבר לעולמו) עזר לו לגבש את דעותיו בנושא. הוא לימד את אלפריק כי אכן מוטב שהדוכס סטפן ימחץ את הטרלדרים העשירים ויילמד אותם להיות בני קרמאיקוס (תיאטיים) טובים. אולם הדוכס היה חלש מכדי לבצע מפנה חד מעין זה. הפטריארך אוליבר, ראש הכנסייה, אותו פחדן זקן, היה גם הוא חלש מדי מכדי לעשות את מה שהיה נחוץ. ייתכן ומנהיג אמיתי יקום בסופו של דבר מתוך הכנסייה... כפי שתכנן הכהן הזקן, ראה אלפריק בעצמו את המנהיג המובטח. הוא נכנס אל הכנסייה ובהעמידו פנים כאדם שקט ושוחר שלום עלה אט אט בסולם הדרגות. קנאותו דרבנה אותו לאורך כל הדרך עד מעמדו כפטריארך בכנסייה, אחד משני המועמדים לתואר הפטריארך של ספקולארום כאשר יפרוש ג'ובט (שרליין מסף הוא השני). כעת הוא ממתין לפרישתו המוחלטת של ג'ובט או למותו. בעמדה של סמכות הוא הניח למסכה המכסה על פניו להעלם במספר הזדמנויות, כך שג'ובט יודע על כוונותיו האמיתיות.

אישיות: אודרברי הינו קנאי קיצוני. כל שעולה בדעתו הוא כיצד להשתמש בכנסייה כדי לממש את האידיאל של מדינת קרמאיקוס, בה כל האזרחים יהיו חברים בכנסייה, ידברו תיאטית, ויחשבו בדיוק כמוהו. עם פרישתו או מותו של ג'ובט, מתכנן אודרברי להשתמש באמצעים הנכבדים של הכנסייה בכדי ללחוץ על הדוכס סטפן שיכריז על הכנסייה המתחרה של טרלדרה כבלתי חוקית, ולהשתמש במסדר הלוחמים גריפון בכדי לחסל את יריביו בכנסייה זו.

הופעה חיצונית: אודרברי נמצא באמצע שנות הארבעים לחייו, הוא איש נמוך ומגושם ובריאותו מצוינת. שערו ועיניו חומות והא בעל זקן ושפם קצרים. עיניו בוהקות וקנאותו נשקפת מהם. הוא בעל קול נפלא, עשיר ומהדהד, עימו הוא לוכד את המאמינים. הוא לובש גלימות כהות ויוקרתיות ונושא את השרביט המורה על מעמדו כל העת.

הערות לשה"מ: אודרברי הינו חבית חומר נפץ (או אמצעי בעלילה) המחכה להתפוצצות. עם פרישתו ומותו של ג'ובט נהיה נוכחים למלחמה רצינית בתוך הכנסייה, עקב נסיונותיהם של שני הפלגים, זה של ג'ובט (תחת פטריארך שרליין) וזה של אודרברי, להשתלט על ההנהגה. יהיה זה ארוע שיעורר מספר הרפתקאות שאינו נופל בהרבה ממלחמת אזרחים בקרמאיקוס.

תכונות: כהן דרגה 14; דרג"ש 2 (שריון שרשראות +2, בונוס זריזות); נק"פ 48; תנ 120(40); הת 1 (*אלה* +1); נזק 1־6 (+2, מאלה ובונוס כוח); ניצל כמו כ' 14; מר 12; נט' צדק; כח 14 תב 10 חכ 17 זר 13 כש 15 כר 18. שפות: תיאטית, צידקית. כישורים כלליים: שכנוע (כר), סיפור ספורים (כר), ידע על הכנסיה של קרמאיקוס (תב), רכיבה (זר), ידע על החברה בספקולארום +2 (תב +2).

לחשים רגילים: עוצמה ראשונה - גילוי רוע, גילוי קסם, אור, הסרת אימה, הסרת אימה. עוצמה שנייה - מאחז איש, מאחז איש, דע נטייה, דע נטייה, שקט 5 מ' רדיוס. עוצמה שלישית - אור תמידי, גדילת חיות, איתור עצם, שיחת מתים, הכאה. עוצמה רביעית - הנפשת מתים, ביטול קסם, הגנה מפני רוע 3 מ' רדיוס. עוצמה חמישית - משימה, שאילתא, החייאת מתים. עוצמה שישית - שיחת מפלצות, מילת שיבה.

אלקסייב ניקלנביץ'
פטריארך (הכנסייה של טרלדרה)

היסטוריה: הפטריארך אלקסייב הינו כהן טרלדרי בן 45; הוריו גם הם היו כוהנים בכנסייה של טרלדרה בספקולארום. אלקסייב היה פרח כהונה בן 15 כאשר החלה "הפלישה התיאטית". הוא חזה בהוריו, אשר השתתפו במרד מרילנב, נהרגים כאשר דוכא המרד. ממורמר מאוד מארועים אלה התמסר ללימודי הכהונה, מתוך תקווה כי יהפוך לבעל יכולת גדולה בקסמי כוהנים ויגרש את הפולשים מחופי טרלדרה. כאשר הפך לפטריארך של כנסייתו בספקולארום, גרמו לימודי הכוהנות שלו, בגרותו הנפשית, ויחסי הידידות המפתיעים שלו עם אוליבר ג'ובט לשינוי גדול; הוא הפך אט אט נאמן לרעיון שטרלדרה יכולה לחזור לתור הזהב שלה באמצעי שלום ובאמונה אמיתית.

אישיות: אלקסייב הינו אדם סבוך. למרות שהינו כהן־לוחם מיומן הוא נאמן לרעיון של מימוש האידאלים שלו באמצעי שלום בכל שניתן. על אף היותו משוכנע כי דם טרלדרי יישלוט בטרלדרה שנית, הוא סבור כי הדבר צריך להעשות על ידי ערוב שליו של האוכלוסייה התיאטית בזו הטרלדרית. הוא עדיין נושא בלבו מרירות כלפי הדוכס בשל מות הוריו, אך אינו קושר קשר נגדו או משתמש בכוחו הפוליטי בכדי להזיק למשפחת המלוכה. הוא מחבב מאוד את אוליבר גו'בט מהכנסייה של קרמאיקוס, אך יודע כי הפטריארך אלפריק הינו אויב אמיתי.

הופעה חיצונית: אלקסייב מתנשא לגובה ממוצע ומבנה גופו שרירי. שערו, זקנו ושפמו, גזוזים בקפידה ומסודרים, הינם שחורים כפחם, וכך גם עיניו. הוא לובש גלימות מבריקות טרלדריות. בעיתות מלחמה ייעטה שריון לוחיות מלא, ויישא עימו את פטיש המלחמה שהיה שייך לאביו.

הערות לשה"מ: כל דמות שחקן שהינה כהן בכנסייה של טרלדרה, תהיה באופן תיאורטי בת בריתו של הפטריארך אלקסייב. כאשר תפרוץ מלחמה בין הכנסיות (כפי שמתואר בכתוב על פטריארך אלפריק, ובפרק ההרפתקאות), באופן טבעי יינסה לגייס את כל הכוהנים הטרלדרים לצידו ולשלוח אותם במשימות עבור כנסייתו.

תכונות: כהן דרגה 11; דרג"ש 9 (בעיניני כנסייה) או 2 (קרב: שריון לוחיות ומגן); נק"פ 45; תנ 120(40) או 90(30); #הת 1 (*פטיש מלחמה* +2); נזק 1־6 (+4, מפטיש מלחמה ובונוס כוח); ניצל כמו כ' 11; מר 10; נט' צדק; כח 17 תב 13 חכ 18 זר 10 כש 13 כר 15. שפות: טרלדרית, צידקית, תיאטית. כישורים כלליים: ידע על הכנסייה של טרלדרה (תב), ידע על אגדות טרלדריות (תב), שכנוע (כר), סיפור סיפורים (כר), רכיבה (זר), ידע על טקטיקות צבאיות (תב), ידע על החברה בקרמאיקוס (תב).

לחשים רגילים: עוצמה ראשונה - ריפוי פצעים קל'ים, גילוי רוע, גילוי קסם, אור,הגנה מפני רוע . עוצמה שנייה - ברכה, מאחז איש, הקסמת נחש, שיחת חיות. עוצמה שלישית - ריפוי עוורון, ריפוי חולים, הסרת קללה. עוצמה רביעית - ריפוי פצעים קשים, ריפוי פצעים קשים, ביטול רעל. עוצמה חמישית - משימה, החייאת מתים.

סרגייב
פטריארך
(כת האלאב)

היסטוריה: סרגייב היה לפנים חבר מסור בכנסיה של טרלדרה, אשר סביר להניח כי היה הופך ליד ימינו של הפטריארך אלקסייב. אולם, לילה אחד נגלה לעיניו של סרגייב חזיון: דמותו של האלאב הופיעה בפניו בכדי לאמר כי הוא, האלאב, התגלגל כעת בנשמתו של סטפן קרמאיקוס השלישי. סרגייב הפנה את תשומת לבו של אלקסייב אל הענין, אשר סבר כי היה זה רק חלום בלהות או הזיה שמקורה במעשיו של קוסם רשע. סרגייב נעלב (ואף יותר מכך), עזב את הכנסיה, לקח אחריו קומץ של תומכים, והקים את כנייסיתו שלו - אשר נקראת כעת, חמש שנים מאוחר יותר, כת האלאב.

אישיות: ללא כל קשר לעובדה שאמונתו של סרגייב יכולה להיות נכונה או לא, האיש מטורף. הוא ממלמל לעצמו כאשר אין איש בסביבה, הוא משוכנע כי עוקבים אחריו בקביעות מרגלים מן הכנסיות האחרות, ועל כן הוא מביט תכופות מעבר לכתפו ומתחת לרהיטים. הוא מסור לרעיון שסטפן קרמאיקוס הינו המלך האלאב שחזר אל העולם, ולכן מעריץ את הדוכס ובניו.

הופעה חיצונית: סרגייב הינו נמוך וכהה, בעל שפם וזקן שופעים וראש מקריח. הוא לובש גלימות כהות ודהויות, מהלך יחף ונושא מטה.

הערות לשה"מ: סרגייב ותומכיו, בשל היותם כה מטורפים, יכולים להוות מפגש משעשע עבור הדמויות. סרגייב מסוגל לצוץ בפני הדמויות מתוך סמטה, ולהתווכח עמן על השקפותיהן הדתיות, או שהוא ותומכיו יקיפו חבורת דמויות, וינסו להמיר אמונתן לזו שלהם. דבר זה יקרה כמובן בזמן לא נוח כלשהו, כגון מפגש רומנטי או כאשר הדמויות רודפות אחרי מישהו.

תכונות: כהן דרגה 9; דרג"ש 9; נק"פ 34; תנ 120(40); הת 1 (מטה); נזק 1־6; ניצל כמו כ' 9; מר 5; נט' רשע; כח 9 תב 10 חכ 13 זר 12 כש 9 כר 16. שפות: טרלדרית, רשעית. כישורים כלליים: ידע על הכנסיה של טרלדרה (תב),ידע על כת האלאב (תב), ידע על אגדות טרלדריות +1 (תב +1), שכנוע (כר), ידע על ספקולארום (תב).

לחשים רגילים: עוצמה ראשונה - אור,הגנה מפני רוע, הסרת אימה. עוצמה שנייה - ברכה, מציאת מלכודות, דע נטייה. עוצמה שלישית - אור תמידי, ריפוי חולים, איתור עצם. עוצמה רביעית - הנפשת מתים, ריפוי פצעים קשים.



הגילדות

אדוארד מסף

ראש גילדת חוטבי העצים

היסטוריה: אדוארד מסף, חוטב עצים מעיר צפונית זו, נבחר להיות נציגה של הגילדה בספקולארום בשל ישירותו ויושרו.

אישיות: אדוארד הינו אדם חסר טקט וישר ללא עוררין. הוא איננו נבון במיוחד, אך בעל הגיון בריא ורצון טוב. הוא מכיר את מרבית האנשים בסף; אם מקורן של הדמויות שם, סביר להניח כי יזכור אותן.

הופעה חיצונית: אדוארד נמצא באמצע שנות ה־30 לחייו. הוא עב־בשר, שערו החום מאפיר ועיניו הכחולות מעומעמות קמעה. הוא מסוג האנשים אשר יקנה לחבריו סיבוב משקאות על חשבונו, יספר להם הכל, יעניק להם מחסה ללילה, בין אם זה עתה הוכרזו כגיבורים ובין אם הם נאשמים ברצח.הוא אינו משתתף בהרפתקאות.

תכונות: אדם רגיל; דרג"ש 9; נק"פ 6; תנ 120(40); הת 1 (פגיון); נזק 1־4; ניצל כמו ל' 1־1; מר 7; נט' צדק; כח 13 תב 9 חכ 13 זר 10 כש 12 כר 10. שפות: תיאטית, צידקית. כישורים כלליים: ידע על תושבי סף +1 (תב +1), ידע על חטיבת עצים (תב), חוטב עצים מקצועי (תב).

מצית־להבות

מלך הגנבים

היסטוריה: עבור האדם הממוצע בספקולארום, מצית־להבות הוא רק שם - שמו של "מלך הגנבים". פניו אינן מוכרות, מעשיו רק ידועים ברמיזה, פשעיו באופן תאורטי רבים לאין ספור. המציאות שונה אך במעט... למען האמת, מצית־להבות הינו למעשה מלכת הגנבים. זוהי למעשה אליה, קוראת בכף יד ומגדת עתידות טרלדרית הפועלת ברחוב החלומות בספקולארום. לפני שנים, כאשר היתה עוד בנעוריה, היתה אליה משוכנעת כי יכול אדם להשיג ממון וכוח פשוט על ידי נהול מבצע גניבות באופן נבון ומפוכח (בנגוד לחברה הנסתרת) .... והיא היתה אותו אדם. בגייסה את חבריה לרחוב, יצרה חבורת גנבים המקדישה עצמה לביצוע משימות בכוח השכל והמחשבה, ללא רצח, ועם בצוע גניבות אך ורק מן העשירים. ברבות השנים, הפכה ממלכת הגנבים (כך כנתה את החבורה) גדולה ובעלת נסיון. בראשה עמדה אליה, אשר כנתה עצמה מלך הגנבים בכדי להטעות את רודפיה. שאר משפחתה המלכותית, נסיכי ונסיכות הגנבים, היו חבריה המקוריים ומגוייסים אחרים, ורק הם ידעו על זהותה האמיתית. איש משאר הזוטרים בממלכה לא ידע כי אליה הינה מצית להבות.

הופעה חיצונית: אליה/מצית־להבות הינה באמצע שנות ה־20 לחייה. היא אשה טרלדרית קטנת־קומה - 1.5 מ' ו־45 ק"ג לערך, בעלת שיער שחור חלק ועיניים חומות. היא מדהימה בחינניותה וחריצותה. כשהיא אליה, היא לובשת בגדי צוועניה של קוראת בכף יד טרלדרית; כשהיא מצית־להבות, היא לובשת בגדי הסואה שחורים ואוספת שיערה למעלה.

הערות לשה"מ: מצית־להבות יוצאת כעת רק לעיתים נדירות למבצעים; היא מתכננת את המסובכים שבהם. שוד קשה המציב אתגר מיוחד יכול לענין אותה מספיק בכדי שתוביל את משלחת הגנבים בעצמה.

תכונות: גנב דרגה 18; דרג"ש 2 (*שריון עור* +2, בונוס זריזות); נק"פ 31; תנ 120(40); הת 1 (*חרב* +1); נזק 1־8 (+1); ניצל כמו ג' 18; מר 7; נט' נטראלי; כח 9 תב 18 חכ 10 זר 18 כש 12 כר 16. שפות: טרלדרית, נטראלית, תיאטית, אלפית (ניב קאלארי), מינרוטד. כישורים כלליים: ידע על ספקולארום (תב), ידע על שיטות גניבה (תב), ידע על החברה בספקולארום (תב), מגיד עתידות מקצועי (תב), ידע על הביבים והקאטאקומבות בספקולארום (תב), רכיבה (זר), סיפור סיפורים +1 (כר +1).

טלדון

ראש גילדת הקוסמים

היסטוריה: טלדון הינו הרפתקן תיאטי בעל שנים רבות של נסיון, אשר בא להתיישב בקרמאיקוס לפי בקשתו של הדוכס סטפן לפני 30 שנה. כיוון שהיה נחשב אז לסמכות הגבוהה ביותר בענייני קסמים, נתבקש שוב ושוב על ידי צעירים תיאטים וטרלדרים לחלוק עמם את ידיעותיו, ולבסוף יצר את גילדת הקוסמים בספקולארום, המתוארת במקום אחר.

אישיות: טלדון הינו אדם נעים הליכות המשועשע מחזותו של קוסם שכחן ומהיר חימה.

הופעה חיצונית: טלדון נראה כבן 80 (למעשה הוא מתקרב לגיל 110) ונראה כאב־טיפוס של קוסם, עם זקנו ושערו הלבנים השופעים ועיניו הכחולות החדות. בשל מעמדו המכובד הוא נוהג ללבוש גלימות הרקומות בכתבי סתרים (שהוא מעיד עליהן בגלוי כזיופים; אין להן כל משמעות).

הערות לשה"מ: דמויות שלהן שאלות בנושאי קסמים יביאו אותן לידיעתו של טלדון, אשר יהיה בדרך כלל שמח לעזור - מכיוון שעזרה מעין זו בדרך כלל גם מרחיבה את ידיעותיו שלו.

תכונות: קוסם דרגה 15; דרג"ש 2 (*אצדעות הגנה* דרג"ש 2); נק"פ 33; תנ 120(40); הת 1 (פגיון); נזק 1־4; ניצל כמו ק' 15; מר 10; נט' נטראלי; כח 11 תב 18 חכ 13 זר 12 כש 9 כר 10. שפות: תיאטית, נטראלית, טרלדרית, גלנטרי, אלפית (ניב אלפהיים). כישורים כלליים: רכיבה +1 (זר +1), ידע על החברה בקרמאיקוס (תב), הוראה +2 (חכ +2), ספנות (תב), ידע על ההיסטוריה של הקסמים (תב), ידע על תיאטיס (תב), ידע על קרמאיקוס (תב).

לחשים רגילים: *עוצמה ראשונה - הקסמת איש, גילוי קסם, קליע קסם, קריאת קסם, הרדמה. עוצמה שנייה - תע"ח, העלמות מעין, איתור עצם, מנעול קסמים. עוצמה שלישית - ביטול קסם, כדור אש, מעוף, ברק. עוצמה רביעית - בלבול, שינוי עצמי, הסרת קללה, עין הקוסם. עוצמה חמישית - מעבר קיר, טלקינזיס, קיר אבן. עוצמה שישית - קליפה אנטי קסם, מהלך בלתי נראה. עוצמה שביעית - מילת עוצמה מהממת.*

לחשים מספרי לחשים: אותה הרשימה הניתנת בפרק "רקע לדמויות," תחת הכותרת "לחשים".

שבט טורנסקו

אלכסנדר טורנסקו

היסטוריה: אלכסנדר נולד לפני 26 שנה, וחונך להיות מנהיג שבט טורנסקו. אביו, כריסטוף, מת בטרם עת לפני שנה, בהשאירו את הנהגת השבט בידיו הבלתי מיומנות של אלכסנדר, אולם האיש הצעיר סרב בעקשנות להתיר לדודו בוריס לקחת את השלטון עד אשר ירכוש יותר נסיון. (הוא סבר בצדק כי בוריס לא יחזיר לא לעולם את השלטון).

אישיות: אלכסנדר הינו טרלדרי צעיר ועקשן; הוא נחוש בדעתו להנהיג את משפחתו אל גדולתה מן הימים שלפני "הפלישה התיאטית," 30 שנה אחורה, מודע בחוסר רצון לעובדה שאין בו חוכמה מספקת לעשות זאת, ובטוח בכך שלעולם לא יתן כוח בידיו של דודו.

הופעה חיצונית: אלכסנדר גבוה, עורו בהיר ושערו כהה (הוא מקפיד לגלח לחיין) ועיניו חומות ומלאות חיים. כאשר איננו כעוס הוא נראה אבוד; כאשר איננו אבוד או כעוס, הוא ישן.

הערות לשה"מ: עלילות המערבות את שבט טורנסקו מצוינות בפרק ההרפתקאות. בכל אופן, אין ספק כי עלילות בתוך שבט טורנסקו בין אלכסנדר ובוריס יתרחשו בהקדם, ואלכסנדר ינסה להשיג עזרה ככל שיוכל - דמויות שחקנים למשל.

הערות קרב: לוחם מדרגה 1; דרג"ש 9; נקודות פגיעה 6; תנ 120(40); הת 1 (חרב); נזק 1־8; הצלה ל 1; מר 9; נטייה נ; כח 12 תב 9 חכ 11 זר 12 כש 11 כר 10. שפות: טרלדרית, נטייה (נייטרלית). כישורים כלליים: ידע על החברה בספקולארום (תב), ידע על מסחר (תב), רכיבה +1 (זר +1).

בוריס טורנסקו

היסטוריה: כאחיו הצעיר של כריסטוף טורנסקו, גדל בוריס מעוות וממורמר בצילו של אחיו. הוא סבר כי פתר את הבעיה כאשר הרעיל למוות בהדרגה ובחשאי את כריסטוף,

אולם אחיו השאיר אחריו מסמך הממנה את אלכסנדר ליורשו. כמובן מאליו, כעת זוהי שעתו של בוריס לפתוח שנית את בקבוק הרעל.

אישיות: בוריס הינו אדם אפל, זועף ומריר, אך הוא טוב בכל הנוגע לניהול הכלכלי של משפחתו. משפחתו אינה יודעת כי הוא זה אשר רצח את אחיו או כי כעת הוא מכוון מזימותיו לאלכסנדר.

הופעה חיצונית: בוריס נמוך קומה ועב בשר. שערו השחור ארוך ונופל דרך קבע לפני עיניו. פניו עוטים שפם והבעה חמוצה.

הערות לשה"מ: בוריס מהווה זומם מזימות נוסף, אשר יגרום צרות בכדי שתוכלנה הדמויות להכנס לתמונה ולסדר (אולי) מחדש את העיניינים.

הערות קרב: לוחם מדרגה 3; דרג"ש 9 (רגיל) או 2 (קרב, לוחיות ומגן); נקודות פגיעה 18; תנ 120(40) או 90(30); הת 1 (חרב); נזק 1־8 (+1); הצלה ל 3; מר 6; נטייה ר; כח 13 תב 14 חכ 9 זר 12 כש 13 כר 11. שפות: טרלדרית, נטייה (רשע), תיאאטית. כישורים כלליים: חשב מקצועי (תב), רכיבה (זר), ידע על החברה בספקולארום (תב), ידע על מסחר (תב), ידע על קשרים בעולם התחתון (תב).

תכונות: לוחם דרגה 3; דרג"ש 9 (רגיל) או 2 (קרב, לוחיות ומגן); נק"פ 18; תנ 120(40) או 90(30); הת 1 (חרב); נזק 1־8 (+1); ניצל כמו ל' 3; מר 6; נט' רשע; כח 13 תב 14 חכ 9 זר 12 כש 13 כר 11. שפות: טרלדרית, רשעית, תיאאטית. כישורים כלליים: חשב מקצועי (תב), רכיבה (זר), ידע על החברה בספקולארום (תב), ידע על מסחר (תב), ידע על קשרים בעולם התחתון (תב).

שבט ראדו

אנטון ראדו

ראש גילדת הסוחרים

היסטוריה: אנטון ראדו הוא אשף פשעים שנולד לתוך מקצוע זה. במשך מספר דורות ניהלה משפחת ראדו הטרלדרית את החברה הניסתרת, אירגון הפשע החזק ביותר בספקולארום. אנטון, יורש התואר של ראש המשפחה, נולד לפני 63 שנה, והתחנך להיות מנהיג בעל רצון ברזל וחסר רחמים, הן של שבט ראדו והן של החברה הנסתרת, כפי שהוא עושה כיום. בשימוש זהיר בחברה הנסתרת הוא רכש כוח פוליטי וכלכלי גדול דיו בכדי להבחר כראש גילדת הסוחרים של קרמאיקוס.

אישיות: אנטון ראדו הוא אשף פושעים אינטיליגנטי טיפוסי, שלעולם אינו משתתף בפשעים שלו; אי אפשר לעקוב אחריהם חזרה אליו. חניכיו מציקים ומדכאים; לעיתים רחוקות הם צריכים להרוג. ראדו נאמן למשפחתו, אך אם חברי משפחה מסוימים מסכנים את שאר המשפחה נהוג להרחיקם מחסותו - להרחיק או להרוג.

הופעה חיצונית: ראדו הוא גבוה, רזה למדי, בעל תווי פנים נאים ומלאי בטחון, שיער אפור, ועיניים חומות. הוא לובש בגדים אופיניים לטרלדרי מן המעמד הגבוה.

הערות לשה"מ: הרפתקאות המערבות בתוכן את החברה הנסתרת מצויינות בפרק ההרפתקאות. שים לב: חברים מספר ממשפחת ראדו עוזרים לאנטון במאמציו, וביניהם אחיו קארטה, בניו זוייס ואנטוניטו, ובניהם תאודוסיוס, אמיל ופייטר. מטעמי חסכון במקום אין אנו מביאים כאן את תאורי דמויות אלה, אך חלקן נמצאות בהרפתקה שיצאה לאור B6, *החברה הנסתרת*.

תכונות: גנב דרגה 12; דרג"ש 4 (שריון עור, בונוס זריזות, *טבעת הגנה* +1); נק"פ 35; תנ 120(40); הת 1 (חרב); נזק 1־8 (+1); ניצל כמו ג' 12; מר 10; נט' נטראלי; כח 14 תב 16 חכ 11 זר 17 כש 14 כר 15. שפות: טרלדרית, נטראלית, תיאאטית, אלפית (קאלארי). כישורים כלליים: ידע על החברה הנסתרת (תב), ידע על החברה בספקולארום (תב), רכיבה (זר), שכנוע (כר), ידע על שיטות עינוי וחקירה (תב), ידע על כלכלה (תב), סוחר מקצועי +1 (תב +1).

בריון מובחר מהחברה הנסתרת

תכונות: לוחם דרגה 3; דרג"ש 7; נק"פ 14; תנ 120(40); הת 1; נזק 1־8 (+2); ניצל כמו ל' 3; מר 12; נט' רשע; כח 16 תב 10 חכ 10 זר 10 כש 10 כר 10.

בריון טיפוסי מהחברה הנסתרת

תכונות: לוחם דרגה 1; דרג"ש 9; נק"פ 4; תנ 120(40); הת 1 (פגיון); נזק 1־4; ניצל כמו ל' 1; מר 9; נט' רשע; כח 10 תב 10 חכ 10 זר 10 כש 10 כר 10.

שבט בולרוי

הברון פיליפ בולרוי

היסטוריה: פיליפ בולרוי היה נסיך סוחר מצליח בגיל 30 במולדתו תיאאטיס. בהינתן לו ההזדמנות ללכת אחרי הדוכס סטפן אל קרמאיקוס "ולהתחיל מהדרגה הראשונה" של אומה צעירה זו, עשה זאת ברצון, ומאז לא התחרט על החלטה זו. כאדם חריף ובעל חזון, תפקד בולרוי תמיד לטובת שבטו והדוכס. הוא נתן כסף ומומחיות לאדמירל היראקסוס בכדי לעזור בבנית הצי של קרמאיקוס (אשר עזר לשמירת חופים בטוחים עבור אוניות המסחר שלו); הוא עמד בהצלחה במאמצי גילדת הסוחרים לחסל את מסחרו (ומאמצי החברה הנסתרת להטריד אותו). אשתו של בולרוי נפטרה ממחלה לפני חמש שנים. יש לו שני ילדים: בן, גריגורי (אידיוט חסר תקוה) ובת, מריאנה (נושא גאוותו ושמחתו).

אישיות: בולרוי הוא אדם עצמאי ובעל רצון ברזל. המוטו שלו הוא להתייחס לאחרים כפי שהם מתיחסים אליו. הדוכס תמיד התיחס אליו בצדק ובכבוד; הוא החזיר טובה זו. משפחת ראדו התיחסה אליו תמיד בבוז; הוא החזיר רגש דומה. בולרוי נדיב אל מי



שמרשים אותו אך חסר סובלנות כלפי טפשות וחוסר כשרון; מצבו רפה השכל של בנו מכעיס אותו מאוד.

הופעה חיצונית: בולרוי הוא אדם עב בשר בשנות ה־60 המוקדמות לחייו. למרות שהוא עבה באמצעו ודק בקצהו, הוא עדיין מקסים - גבוה, מרוחק ומרשים. שערו המקריח לבן, עיניו כחולות; על פניו זקן ושפם מסודרים. הוא לובש בגדים מבהיקים מתוצרת תיאטית ועונד תכשיטים רבים, בעיקר ענקים וטבעות.

הערות לשה"מ: בולרוי הוא הצלע השלישית במשולש המשפחות החזקות בספקולארום. ההתנגשויות בין טורנסקו, ראדו ובולרוי מספקות רקע בפרק ההרפתקאות.

תכונות: לוחם דרגה 3; דרג"ש 9; נק"פ 19; תנ 120(40); #הת 1 (פגיון); נזק 1־4 (+1); ניצל כמו ל' 3; מר 8; נט' צדק; כח 13 תב 15 חכ 11 זר 10 כש 14 כר 15. שפות: תיאטית,צידקית, טרלדרית. כישורים כלליים: סוחר מקצועי (תב), רכיבה (זר), ספנות (תב), ידע על החברה בספקולארום (תב), ידע על מסחר (תב).

אחרים

אמיליו הגדול
טספי

היסטוריה: אמיליו (שמו המלא אינו ידוע) הינו נווד מדרוקין, אשר במשך 30 השנים האחרונות ניסה להקנות לאנשי העולם את ההארה והעשרה שרק הופעה תיאטרלית יכולה להעניק. בקצרה, הוא שחקן וכותב מחזות, ומנהיגה (במשך 10 השנים האחרונות) של קבוצת תיאטרון הנתמכת על ידי אסטלה וויטהול, שגרירת דרוקין.

אישיות: לאמיליו נפש יוצרת במיוחד: הוא תובעני, קפדן, מהיר חימה, רב השראה, מלא המצאות, שנון, מפלצת כשהוא במצב רוח רע, מקסים כאשר הוא מרגיש חברותי.

הופעה חיצונית: אמיליו הינו גבוה ובעל הופעה של הולל. הוא בן חמישים, אך צובע שערו שחור ושומר על שפם דק ומסודר. עיניו חומות. הוא לובש בגדים רשמיים מאיכות גבוהה (בכל ההזדמנויות מלבד בהופעות) ונושא מקל הליכה שגולת כסף בקצהו (ללא כל שימוש לקסמים).

הערות לשה"מ: תוכל להשתעשע עם אמיליו בכך שתגרום לטספי להחליט כי אחת מדמויות השחקנים אידיאלית עבור מחזהו הנמצא בשלב החזרות. אמיליו רודף אחר הדמות בעקביות, בעוד הדמות מנסה לרדוף אחר יעדים יותר דחופים, ומצב זה יכול להוות עלילת משנה מרגשת ומשעשעת להרפתקה אחרת. אמיליו, עם עיניו ומוחו המהירים, הוא גם חבר ב"רשת המידע" של הדוכסית אוליביה, וכך הוא משמש כמתווך במקרה ותרצה דבר מה מאחת מדמויות השחקנים.

תכונות: אדם רגיל; דרג"ש 8 (בונוס זריזות); נק"פ 6; תנ 120(40); הת 1 (מקל הליכה); נזק 1־4 (מקל הליכה); ניצל כמו אדם רגיל; מר 4; נט' נטראלי; כח 10 תב 18 חכ 11 זר 14 כש 12 כר 15. שפות: דרוקינית, נטראלית, תיאטית, טרלדרית, יירנדי. כשורים כלליים: משחק (כר), מנהל מסעות מקצועי (תב), כותב מקצועי (תב), שכנוע (כר), ידע על מחזות וספרות (תב), רכיבה (זר), מורה (חכ).

לותייר ספורצה
פונדקאי שושן הלב השחור

היסטוריה: במשך כמאה שנים, ניהלה משפחת ספורצה את שושן הלב השחור (המכונה כך על שם אישה ששברה את ליבו של אחד מאבות המשפחה), אחד מן הפונדקים הטובים יותר בספקולארום. המנהל הנוכחי הינו לותייר ספורצה, אשר גדל ביודעו שינהל את השושן, ולא רצה מעולם דבר נוסף לכך.

אישיות: לותייר מתאים באופן אידאלי למקצועו. הוא נהנה מזרם בלתי פוסק של לקוחות בפונדקו - נהנה מלספק ללקוחותיו אוכל, משקאות ובידור נאותים, נהנה להחליף סיפורים עם מבקרים קבועים, נהנה מלתכנן חייו בעונות מוצלחות יותר ומוצלחות פחות.

הופעה חיצונית: ספורצה הוא אדם גדול רחב ומכוער - גובהו 1.92 מ' והוא שוקל 115 ק"ג של שרירים לא יפים, פניו רחבות וביתיות מוקפות בשיער זיפי חום, שפם וזקן. הוא לובש בגדים פשוטים.

הערות לשה"מ: ספורצה הוא מקור מצוין לרכילות עבור דמויות השחקנים - כמו גם פונדקו.

תכונות: לוחם דרגה 5; דרג"ש 9 (בפונדק) או דרג"ש 4 (בעת צרה, שריון שרשראות ומגן); נק"פ 39; תנ 40(120); #הת 1 (חרב); נזק 1־8 (+1); ניצל כמו ל' 5; מר 11; נט' נטראלי; כח 17 תב 13 חכ 12 זר 10 כש 18 כר 9. שפות: טרלדרית, נטראלית, תיאטית. כשורים כלליים: פונדקאי מקצועי (תב), אופה מקצועי (תב), מלצר מקצועי (תב), סיפור סיפורים +1 (כר +1), ידע על ספקולארום (תב).

יולנדה מלולן
בדרנית

היסטוריה: הוריה של יולנדה היו תושביה של ברונות הנץ השחור. כשנולדה יולנדה, לפני 22 שנה, החליטו כי אינם יכולים לגדל את הילדה במקום איום זה; זמן קצרצר אחרי כן הם ניסו לברוח. אביה של יולנדה נהרג בניסיון, אך היא ואימה שרדו. יולנדה גדלה בכפר העגום לולן, היכן שאימה עבדה כמגהצת וצובעת בגדים. הסיפורים שספרה לה אימה, ופחדם הרב של אנשי לולן, פיתחו ביולנדה שנאה עזה לנץ השחור, אך היא אינה לוחמת כדוגמת הגבירה סאשיה מלולן.

בכל אופן, היא נחנה בקול יפיפה לשירה ובכשרון טבעי לריקוד. היא התאמנה בהתמדה לאורך זמן בשתי אמנויות אלה, ולבסוף (לפני 4 שנים) עברה לספקולארום בכדי להשיג קהל גדול יותר להופעותיה. כיום היא אחת הבדרניות האהודות ביותר בספקולארום: היא שרה עבור משפחת המלוכה, מופיעה באופן קבוע בפונדקים ובברים המכובדים ביותר (כולל שושן הלב השחור), והופיע עם אמיליו הגדול בשניים ממחזותיו. מפעם לפעם, כאשר מצב רוחה מתאים, תלך עם מספר מחבריה המוזיקאים אל השוק ותרקוד בפני ההמונים. מתוך הכסף שהיא מקבלת, חלק משלם, באופן טבעי, למקום מגוריה, צרכיה ותלבושותיה. חלק אחר נשלח לאמה בלולן. השאר הופך לשוחד לעובדי שרים ושאר קשרים העוזרים להמשיך את הלחץ על הממשל בנושא ברונות הנץ השחור.

אישיות: מובן מאליו כי יולנדה הינה אישה שמטרה ניצבת בפניה - היא רוצה לעזור לנפילתה של ברונות הנץ השחור. למרות זאת, אין זה הדבר היחיד המאפין אותה. היא מקדישה חייה לאומנות, ונאמר עליה כי אין עוד אדם הנותן יותר מליבו ונשמתו לשיר אהבה או לב שבור או טרגדיה מאשר יולנדה. כשהיא הרחק מעיסוקיה, היא שקטה ועצבנית מעט; היא אינה יודעת כיצד להסתדר עם אנשים כאשר אינה מבדרת אותם.

הופעה חיצונית: גובהה של יולנדה ממוצע והיא דקת גיזרה, בעלת שיער חלק שחור באורך מותניה ועיניים חומות בהירות. היא לובשת שמלות טרלדריות יקרות וצבעוניות ותכשיטים רבים (צמידים, ענקים, עגילים, וצמידי רגליים), כולם בעלי ערך מזערי.

הערות לשה"מ: סביר להניח כי ייראו הדמויות את יולנדה במהלך אחד מבקוריהם בספקולארום; היא עשויה להופיע בבאר שלהם או בשוק. אך אם הן מחליטות לפעול נגד ברונות הנץ השחור, תוכל לתכנן כך שיוודע לה הדבר (אם הדמויות יישארו בלולן לאורך זמן, היא תיוודע לכך ללא ספק), ובמקרה כזה יהיה להם פטרון שיעזור לספק את צרכיהן במהלך מבצעיהן. במקרה אחר, תוכל לגרום ליולנדה לשכנע את הדמויות לבצע את הרפתקת "בריחה מן הנץ השחור" מפרק ההרפתקאות למתקדם; הניצולים יכולים להיות בני משפחת דודתה, אחות אמה.

תכונות: אדם רגיל; דרג"ש 6 (בונוס זריזות); נק"פ 6; תנ 120(40); הת 1 (סיכת ראש); נזק 1־3; ניצל כמו אדם רגיל; מר 7; נט' נטראלי; כח 9 תב 16 חכ 10 זר 18 כש 10 כר 17. שפות: טרלדרית, נטראלית), תיאטית, אלפית (קאלארי). כשורים כלליים: שירה +1 (כר +1), ריקוד (זר), שכנוע +1 (כר +1).



"לורד" דמיטריוס
נסיך הקבצנים

היסטוריה: דמיטריוס הוא אדם חכם, אשר בנעוריו גילה כי יוכל לעשות יותר כסף על ידי שכנוע העוברים והשבים מאשר למידת מקצוע הגון. מאז גיל 17 הוא לבוש בבגדים בלויים, הולך אל השווקים ומקבץ נדבות. הוא אינו קבצן מעורר רחמים: הוא קורא "מטבעות, לאהבתו של האלאב", ואם לא ייקבל אף אחת יפול על הארץ ויעמיד פני מת (למרבה הנאת ההמון), או יציק לעובר אורח בעלבון שנון (מתחבא בתוך ההמון ומעמיד פני פחדן אם עובר האורח מסתובב אליו פגוע). הוא עושה מעשה ליצנות בשווקים, לוליינות, גניבת כובעים מראשיהם של סוחרים שמנים תוך ריצה לכאן ולכאן לפני שיחזיר אותם חזרה. בסוף היום הוא אוסף את מטבעותיו וחוזר אל ביתו הקטן אך היקר ליד אחוזת טורנסקו - כיון שלמרות שהוא קבצן, הוא אינו אדם עני; הוא מתפרנס בכבוד רב מאומנותו (למרות שעובדה זו ידועה למעט אנשים).

אישיות: דמיטריוס הוא קומיקאי וליצן מלידה. הוא מאוד שמח בחייו: הוא נהנה מאיסוף מטבעות ברחוב, בידור ההמון בשוק, פגיעה באגו של היומרנים, ומהחזרה לחיק משפחתו.

הופעה חיצונית: גובהו של דמיטריוס ממוצע ומבנהו קליל. הוא לובש כותונת בלויה שטלאים צבעוניים תפורים עליה, מכנסיים צמודים ומגפיים קצרות; בדרך כלל יחזיק אביזר או גימיק כלשהוא בידיו (כדורי לולינים או פירות מפוזרים, סרט או חבל), כל דבר שהוא יכול להזיז על מנת לבדר את צופיו.

הערות לשה"מ: דמיטריוס ואשתו הם דודנים לשבט טורנסקו, ודמיטריוס משתמש בלהטוטי הרחוב שלו בכדי לאסוף מידע שיעזור לטורנסקו ומעביר אותו לאלכסנדר הצעיר. אלכסנדר עשוי לשלוח את דמיטריוס כשליח במשימות בעלות חשיבות נכבדה - אין אנשים רבים היודעים כי דמיטריוס קשור לבני טורנסקו. כאשר בריאותו של אלכסנדר מתרופפת בשל הרעלתו האיטית על ידי בוריס, יהיה זה דמיטריוס הראשון שיבחין בכך ויפעל בכדי לגלות את אשר קרה - דבר שעשוי לגרור אחריו חיפוש אחר הרפתקנים טובי לב שיעזרו לו.

תכונות: לוחם דרגה 4; דרג"ש 7 (בונוס זריזות); נק"פ 21; תנ 120(40); הת 1 (פגיון); נזק 1־4; ניצל כמו ל' 4; מר 9; נט' נטראלי; כח 10 תב 16 חכ 11 זר 17 כש 12 כר 16. שפות: טרלדרית, נטראלית, תיאטית, אלפית (ניב קאלארי). כשורים כלליים: לולינות 1+ (זר 1+), פנטומימה (זר), שכנוע (כר), פקחות רחוב בספקולארום (תב), ידע על שבט טורנסקו (תב).

מקהילות בני האדם

הטירה והכפר מרילנב

ליידי מגדה מרילנב

היסטוריה: מגדה היתה אישתו הצעירה של לורד מרילנב לפני שלושים שנה, כאשר דוכא מרד מרילנב. מאז התאלמנה, איבדה חלק נכבד מכוחה, והושפלה (כך היא חושבת) על ידי הדוכס סטפן, היא הפכה מרירה ומלאת בוז, בהשתמשה בכל המשאבים שנשארו בידיה בכדי לקשרו קשר כנגד משפחת המלוכה. הערה: למרות שביתה הוא בטירת מרילנב, חיה הליידי מגדה מרבית השנה בספקולארום.

אישיות: בציבור ידועה מגדה כאישה חיננית ומקסימה, היכולה להשתוות בקלות לדוכסית אוליביה בנחמדותה המקצועית. בכל אופן, מאחורי הקלעים היא משפילה את משרתיה, מתכננת להפריע לעניינים המלכותיים, להביך את המשפחה המלכותית, ובאופן כללי מתכננת ומבצעת פעולות רבות של רשע קטנוני ככל שתוכל. חברה היחיד, כריסטוף טורנסקו, נפטר בשנה שעברה, וקשריה עם שבט טורנסקו חלשים מאוד כעת.

הופעה חיצונית: מגדה היא גבירה אצילית בשנות החמישים לחייה. היא דקת גזרה ומעוררת כבוד, עיניה החומות מבריקות ואציליות. (בדרך כלל היא נראית מתנשאת ויומרנית). שערה אפור. היא מתלבשת בגלימות ובשמלות יקרות.

הערות לשה"מ: הליידי מגדה היא כחבית חומר נפץ מלאה בבוז המחכה להתפוצץ. היא בזה לדוכס, שנתיניו שחטו את בעלה ומשפחתה. היא בזה למשפחת טורנסקו, שאת עזרתם ביקשה (וקיבלה) אחרי מרד מרילנב, ואשר בתחום השפעתם היא נמצאת כעת. היא חיה עם בוז זה במשך שנים רבות מדי, וביום מן הימים היא עשויה להתפוצץ... ישנו רעיון להרפתקה בנושא זה בפרק "ההרפתקאות".

תכונות: אדם רגיל; דרג"ש 9; נק"פ 4; תנ 120(40); הת 1 (סכין); נזק 1־4; ניצל כמו ל' 1־1; מר 11; נט' נטראלי; כח 8 תב 10 חכ 10 זר 12 כש 11 כר 13. שפות: טרלדרית, נטראלית. כישורים כלליים: ניהול אחוזה מקצועי 1+ (תב 1+), ידע בחברה של ספקולארום 1+ (תב 1+).

קלוין

הברון דזמונד קלוין השני
חבר מסדר גריפון
(הכנסייה של קרמאיקוס)

היסטוריה: דזמונד הוא בנו הבכור של דזמונד קלוין הראשון, ידידו של הדוכס סטפן אשר בנה את העיר קלוין ועזר לתרבת חלק פראי זה. דזמונד גדל במסגרת חינוך צבאי נוקשה. הוא הצטרף לכנסייה של קרמאיקוס בגיל 13 על מנת להצטרף לכוח הלחימה של הכנסייה, מסדר גריפון, וכעת הינו חבר נכבד של המסדר.

אישיות: דזמונד הוא אדם אפל וחורש מזימות. הוא נראה כמודל מדויק של יעילות צבאית, דבר אינו מתחמק מעיניו, הוא מדבר בטון קצר וחסכני, מבלי להראות כל רגש מלבד כעס ואי שביעות רצון. בכל אופן, הוא אדם שאפתני מאוד, ומחזר אחרי הליידי אדריאנה קרמאיקוס מתוך תקוה כי יום אחד יישא אותה לאישה ויהיה יורש תואר הדוכס. הוא אדם שקשה לעבוד איתו, ואף קשה יותר לעבוד עבורו, אך הוא נוהג בצדק ואינו נמהר.

הופעה חיצונית: קלוין הינו גבוה ורזה. תווי פניו נאים וחדים, עיניו הכחולות חדות, שיערו ושפמו הגזוז חומים כהים. הבאתו הקודרת וארשת חוסר שביעות הרצון נוטים לדחות ממנו אנשים - אנשים כמו הליידי אדריאנה, למשל.

הערות לשה"מ: קלוין נאמן לדוכס אך גם דואג לעצמו. הוא יבצע כל פקודה מלכותית שתינתן לו בדיקנות צבאית, אך גם ימצא דרך כלשהיא לנצל את המצב לטובתו. הוא מעונין נואשות להרשים את הדוכס במידה מספקת בכדי שילחץ על אדריאנה להנשא לו. סביר להניח כי הדמויות יפגשו בקלוין במהלך הרפתקאות ברמת מתקדמים ומומחים, היכן שיפעלו לצידו על בסיס שווה. הוא יכול להיות חבר ובן ברית לחלקן, אויב לאחרות, בהתאם לנסיבות פגישתם וכיצד הן חשות באשר לשאיפותיו הפוליטיות.

תכונות: כהן מדרגה 10; דרג"ש 1 (לוחיות, מגן, בונוס זריזות); נק"פ 53; תנ (30)90; הת 1 (*אלה* +1); נזק 1-6 (+3); ניצל כמו כ' 10; מר 10; נט' צדק; כח 16 תב 13 חכ 17 זר 14 כש 16 כר 14. שפות: תיאטית, צידקית, טרלדרית. כישורים כלליים: ידע בטקטיקות צבאיות (תב), ידע על הכנסיה של קרמאיקוס (תב), רכיבה +1 (זר +1), גששות (תב), ידע על החברה של ספקולארום (תב), ידע על ההיסטוריה של משפחת קלוין (תב).

לחשים רגילים: עוצמה ראשונה - ריפוי פצעים קלים, ריפוי פצעים קלים, גילוי רוע, הגנה מפני רוע. עוצמה שניה - ברכה, מאחז איש, מאחז איש, דע נטיה. עוצמה שלישית - ריפוי חולים, הסרת קללה, הכאה. עוצמה רביעית - ריפוי פצעים קשים, ריפוי פצעים קשים. עוצמה חמישית - החייאת מתים.

לולן

הגבירה סאשיה
מנהיגת המקום

היסטוריה: סאשיה נולדה לפני 28 שנים בלולן, עיר חסרת שמחה ליד ברונות הנץ השחור. כמו יולנדה מלולן, הצעירה ממנה, היא פיתחה שינאה עזה לברונות הסמוכה - שינאה לפלישות המזדמנות אל האזורים שמסביב (כולל לולן), שינאה אל מראה חבורות הנמלטים חלולי המבט הבורחים מן האזור. שלא כמו יולנדה, סאשיה היתה חזקה ומשוכנעת כי היא תוכל לגרום לשינוי כאן בלולן. היא למדה את דרכי החרב וטקטיקות הצבא. היא שכנעה את מנהיגי לולן להציב שומרים ביער אשר יוכלו להזהיר מפני התקפה קרבה. היא לחמה בתוקפים עם בואם, והיוותה השראה לאחרים לעשות זאת. לבסוף, כאשר פרש מנהיג המקום האחרון מתפקידו, לקחה היא את המשרה.

אישיות: מטרתה של סאשיה היא לבנות את לולן כך שתהיה עיר ראויה לשמה, חופשייה מהשפעתה הרעה של ברונות הנץ השחור. מרבית תשומת ליבה מוקדש למטרה זו. היא שאפתנית ועקשת, אך אסירת תודה לאלה העוזרים לה, וחבורות הרפתקנים המתכוונים לפגוע בנץ השחור יקבלו ממנה תמיכה בלב שלם.

הופעה חיצונית: סאשיה גבוהה ורזה (וחזקה מכפי שהיא נראית). שערה, האסוף לעיתים קרובות מתחת לקסדה, הינו בגוון חום בהיר מאוד ומסולסל; עיניה חומות. היא לובשת כותנות פשוטות, מכנסיים ומגפיים וניתן לטעות בה בקלות כהרפתקן פשוט, כיוון שאינה עונדת כל תג המורה על תפקידה. בקרב היא עוטה שריון שרשראות ונושאת מגן.

הערות לשה"מ: הדוכס פוקח עין על סאשיה. אם אכן תצליח להחזיק את לולן חופשייה מברונות הנץ השחור במשך זמן מה, סביר להניח כי יעניק לה תואר אביר ויכריז על לולן כאחוזתה. סביר להניח שהדמויות יפגשו בסאשיה בעת שהותן בלולן; היא חוקרת את מרבית הזרים באשר ליעדם וכוונותיהם. להרפתקאות בסיסיות וברמת מתקדמים נמוכה, היא תשמש כמקור מידע ותספק כסף לחבורות הנכנסות לברונות (היא לא תלווה את ההרפתקנים, כיוון שדרגתה הגבוהה תיצור חוסר איזון בעלילה). בדרגות גבוהות יותר של הרפתקאות מתקדמים, היא תלווה את ההרפתקנים במשימותיהם נגד הנץ השחור.

תכונות: לוחם מדרגה 12; דרג"ש 1 (שריון שרשראות, מגן, *טבעת הגנה* +1, בונוס זריזות); נק"פ 47; תנ (30)90; הת 1 (*חרב* +1); נזק 1 8 (+3); ניצל כמו ל' 12; מר 10; נט' צדק; כח 17 תב 13 חכ 10 זר 14 כש 12 כר 14. שפות: טרלדרית צידקית, ותיאטית. כישורים כלליים: טקטיקות צבאיות +2 (תב +2), ניהול עירוני (תב), רכיבה +2 (זר +2).

סף

הברון שרליין האלארן
פטריארך סף
(הכנסייה של קרמאיקוס)

היסטוריה: שרליין האלארן היה הפטריארך בכנסייה של תיאטיס לפני שבא אחרי הדוכס סטפן לקרמאיקוס. על האלארן הוטלו חובות כפולות בקרמאיקוס; הוענק לו תואר הברון של אזור סף, והכנסייה הצעירה של קרמאיקוס מינתה אותו כפטריארך האזור. אך הוא ביצע את חובותיו החילוניות והדתיות ביושר ועל הצד הטוב ביותר, ואנשי סף מעריכים אותו מאוד.

אישיות: דמותו של האלארן מורכבת הן מחיבה כשל סבא והן ממשמעת נוקשה. התנהג באורח טוב לב, השאר במסגרת החוקים, והוא יהיה האדם החביב ונעים ההליכות שאנשי סף כה מחבבים. התנהג בדרך שאינה מתקבלת על הדעת - על ידי התקפה או עלבון אדם, הפרת חוק, או רק התנהגות ילדותית - והוא הופך קודר ומאיים, עיניו רושפות כעס, בעוד הוא חורץ גזר דינו של הפורע.

הופעה חיצונית: האלארן נמצא בשנות השישים המוקדמות לחייו, והינו לוחם־כהן מזדקן שעדיין מסוגל להניף אלה בשם הצדק. שיערו לבן כשלג; והוא מגלח לחייו. עיניו כחולות. המאפיין הדומיננטי ביותר של פניו הוא אפו הבולט אשר העניק לו כינוי חיבה בשנות נעוריו. הוא לובש גלימות כוהנים חסרות יומרה, ואינו עונד את כתר הברונות.

הערות לשה"מ: הפטריארך שרליין הוא החוק בסף, ומוכר מאוד לאנשים שם; אם דמות מקורה בסף, סביר להניח ששרליין מכיר אותה בשמה ואת משפחתה.

תכונות: כהן מדרגה 14; דרג"ש 9; נק"פ 34; תנ (40)120; הת 1 (אלה); נזק 1-6 ; ניצל כמו כ' 14; מר 10; נט' צדק; כח 9 תב 14 חכ 18 זר 10 כש 8 כר 14. שפות: תיאטית, צידקית, טרלדרית. כישורים כלליים: רכיבה (זר), ידע על הכנסיה של קרמאיקוס +1 (תב +1), ידע על הכנסיה של תיאטיס (תב), ידע על תושבי סף +2 (תב +2), ידע על החברה בספקולארום (תב).

לחשים רגילים: עוצמה ראשונה - ריפוי פצעים קלים, ריפוי פצעים קלים, גילוי רוע, גילוי קסם, הגנה מפני רוע. עוצמה שנייה - ברכה, ברכה, מאחז איש, דע נטייה, שקט 5 מ' רדיוס. עוצמה שלישית - אור תמידי, ריפוי עיוורון, ריפוי חולים, הסרת קללה, הכאה. עוצמה רביעית - ריפוי פצעים קשים, ריפוי

פצעים קשים, ביטול קסם. עוצמה חמישית - משימה, החייאת מתים, החייאת מתים. עוצמה שישית - הנפשת עצמים, מילת שיבה.

אלינה האלארן
חברה במסדר גריפון
(הכנסייה של קרמאיקוס)

היסטוריה: אלינה היא בתו של אחיו של האלארן ונולדה לפני 22 שנים. מאריק האלארן, לוחם בשרות הקיסר של תיאטיס, ואשתו מתו ממחלה לפני מספר שנים. אלינה נסעה לקרמאיקוס בכדי לחיות עם דודה ומאז היא כאן. היא הצטרפה לכנסייה של קרמאיקוס בגיל צעיר מאוד, והצטרפה למסדר גריפון מיד לאחר מכן. מאז אותו זמן היא תפקדה כהרפתקנית וכמגינה על ספ.

אישיות: אלינה אינה נראית כאדם המסוגל לאחוז באלה ובפטיש כנגד כוחות הרשע. היא שקטה, בעלת קול ומזג רכים, ומעדיפה ליישב ויכוחים בעזרת מילים יותר מאשר מכות. היא גם רומנטית מאוד - ועל כן תמימה לעיתים - ומאמינה לעיתים קרובות מדי שטוב ליבו של אדם יתגלה, שפושע מועד יכול להשתנות, וכן הלאה.

הופעה חיצונית: לאלינה יופי תיאטי קלאסי. גובהה ממוצע ומבניה מוצק, בעלת שיער בלונדיני שופע ועיניים גדולות כחולות ומלאות הבעה. היא נוטה להתלבש בלבוש הרפתקאות מקושט או בשיריון; בארועים חברתיים ניתן לפתותה להתלבש בגלימות תיאטיות רשמיות.

הערות לשה"מ: סביר להניח כי הדמויות תפגושנה באלינה בספ, בעת שהיא מבצעת משימות עבור דודה, מעבירה צווים לתחנת המשמר של ספ והודעות למנהיג העיר, ושומרת על הסדר בעיר בכל הזדמנות שתוכל. לא סביר להניח שתתלווה להרפתקנים במסעותיהם, אלא אם לפחות חלק מהם הגיעו לדרגת התואר. אם כבר קבעת, מתוך המאורעות המוזכרים בערכת מו"ד למתחיל, כי דמותה של אלינה כבר מתה, תן לדמות זו את השם אניאל האלארן.

תכונות: כהן מדרגה 12; דרג"ש 2 (שריון לוחיות ובונוס זריזות); נק"פ 39; תנ (30)90; #הת 1 (*אלה* +2); נזק 1-6 (+3, +2 מאלה, +1 מתיקון כוח); ניצל כמו כ' 12 (+2); מר 10; נט' צדק; כח 13 תב 13 חכ 17 זר 14 כש 12 כר 17. שפות: תיאטית, נטראלית, טרלדרית. כישורים כלליים: רכיבה +2 (זר +2), ידע על הכנסיה של קרמאיקוס (תב), ידע על ספ (תב), הוראה (חכ).

לחשים רגילים: עוצמה ראשונה - ריפוי פצעים קלים, ריפוי פצעים קלים, גילוי קסם, הסרת אימה. עוצמה שנייה - ברכה, ברכה, מאחז איש, מאחז איש. עוצמה שלישית - אור תמידי, ריפוי עיוורון, ריפוי חולים, הסרת קללה. עוצמה רביעית - ריפוי פצעים קשים,



ריפוי פצעים קשים, ביטול רעל. עוצמה חמישית - משימה, החייאת מתים. עוצמה שישית - מילת שיבה.

קצה

ליידי האליה אנטוניק

היסטוריה: הוריה של האליה מוצאם משבט בולרוי. כילדתה השמינית של המשפחה, ברחה האליה מביתה כדי להימנע מלהמכר לנישואין של נוחיות. במהלך שמונה השנים האחרונות, עברה הרפתקאות ברחבי היבשת כולה, בשובה תמיד לעיר הולדתה ספקולארום. בהדרגה ריכזה את הרפתקאותיה סביב העיר, הפכה לדמות חשובה בגילדת הקוסמים של ספקולארום, נישאה לידידה ההרפתקן רטמרון, ועברה להתגורר בביתו, בכפר הקטן קצה, הסמוך לספ.

אישיות: האליה קצרת רוח וזכרונה ארוך. היא איננה משמשת רקע להרפתקנים אחרים (כולל בעלה), ולהציע לה לשמור את דעותיה לעצמה היא דרך בטוחה לעורר התפרצות. בכל אופן, היא נדיבה ונבונה, חברה טובה בעת צרה, ובת ברית נאמנה. תחביביה כוללים מחקר בקסמים ואגדות עתיקות.

הופעה חיצונית: גובה של האליה 1.72 מ' ומשקלה 62 ק"ג. שערה אדמוני, ארוך ובדרך כלל קלוע; עיניה כחולות. היא בת 26. בדרך כלל היא לובשת שמלה תיאטית - שסוג בדיה משתנים בהתאם לנסיבות (משי לאירועים חברתיים, פשתן לבית, פשתן עבה או מעילי צמר למסע) - לעיתים קרובות בגוונים של ירוק; היא עונדת את סמל מעמדה בגילדת הקוסמים של ספקולארום על סיכת זהב.

הערות לשה"מ: האליה ובעלה הינם בני ברית יעילים שיכולים להיות לדמויות ברמה בינונית באזור ספ. הם ידידיהם הטובים של אלינה ושרליין ותומכים נלהבים בדוכס. הם יעניקו מחסה לדמויות נודדות שלא הספיקו להגיע לספ טרם חשיכה; הם יתנו עצתם ויעניקו ממומחיותם היכן שיוכלו; הם אפילו ילוו את הדמויות (בדרגת מתקדמים ומעלה) בהרפתקאות בעלות חשיבות מיוחדת.

תכונות: קוסם מדרגה 7; דרג"ש 9 ; נק"פ 26; תנ (40)120; הת 1 (פגיון); נזק 1-4; ניצל כמו ק' 7; מר 10; נט' צדק; כח 8 תב 18 חכ 13 זר 11 כש 13 כר 15. שפות: תיאטית, צידקית, אלפית (ניב קאלארי), טרלדרית, ננסית. כישורים כלליים: הוראה (חכ), ידע באגדות טרלדריות (תב), ידע באגדות תיאטיות (תב) רכיבה +2 (זר +2), ידע על הגיאוגרפיה של קרמאיקוס, ידע על האצולה בספקולארום.

לחשים רגילים: עוצמה ראשונה - הקסמת איש, קליע קסם, פיתומות. עוצמה שנייה - איתור עצם, חזיון תעתועים. עוצמה שלישית - מעוף, ברק. עוצמה רביעית - הקסמת מפלצת.

לחשים מספרי לחשים: עוצמה ראשונה - הקסמת איש, גילוי קסם, אור, קליע קסם, קריאת קסם, הרדמה, פיתומות. עוצמה שניה - גילוי רוע, פריצה, איתור עצם, חזיון

תעתועים, מנעול קסמים. עוצמה שלישית - ביטול קסם, מעוף, ברק, הגנה מקליעים רגילים. עוצמה רביעית - הקסמת מפלצת, שינוי עצמי.

חפצים קסומים: בדיד הקור (18 נקודות נשארו), טבעת טלקינזיס.

סר רטמרון אנטוניק

היסטוריה: אביו של רטמרון הוא הרפתקן תיאטי שהלך אחרי הדוכס סטפן לקרמאיקוס; אימו טרלדרית שהתכחשה למשפחתה ונישאה לאחד מן "הפולשים". רטמרון החל דרכו כהרפתקן בגיל 18, במסע מספקולארום לסף. בסופו של דבר, הוכתר כאביר על ידי הדוכס בזכות מעשיו, והוענק לו הכפר קצה, בו בנה את אחוזתו. הוא מחלק זמנו כעת בין הרפתקאות אישיות, שליחויות עבור הדוכס וחייו הביתיים.

אישיות: רטמרון אוהב חיים טובים - שיכר ויינות טובים, חברה עליזה, אוכל מצוין, וכו' - אך הוא תמיד מוכן לוותר על חיים היפים בכדי להזיק לרשעים. הוא נהנה מהוראת לחימה וקודים מכובדים של התנהגות ללוחמים צעירים. הוא נעלב מהשמצות המכוונות לתיאטים או טרלדרים.

הופעה חיצונית: גובהו של רטמרון הוא 1.82 מ' ומשקלו 86 ק"ג. שערו חום, גזוז קצר, והוא בעל שפם וזקן; עיניו חומות כהות. הוא בן 31. על מנת להיות מסוגנן, ולהרחיק אויבים, סִגל לעצמו רטמרון סגנון לבוש צעקני; בדרך כלל הוא לובש בגדים בצבע זהב נוצץ ובעלי שוליים בשלל צבעים. למרות זאת כל האביזרים (כגון חגורות , מגפיים, נדנים, וכו') תמיד ברי שימוש.

הערות לשה"מ: ראה "הערות לשה"מ:" עבור הליידי האליה, לעיל.

תכונות: לוחם מדרגה 9; דרג"ש 0 (בונוס זריזות, שריון לוחיות ומגן); נק"פ 53; תנ 90(30); הת 1 (*חרב*); נזק 1־8 (+5, מחרב +2 מבונוס כוח); ניצל כמו ל' 9; מר 11; נט' צדק; כח 18 תב 13 חכ 11 זר 16 כש 13 כר 12. שפות: תיאטית, צידקית, טרלדרית. כישורים כלליים: רכיבה (זר), גששות (תב), הוראה +2 (חכ +2), ידע על קרמאיקוס (תב), קודים של חוק וצדק (חכ).

חפצים קסומים: חגורת כוח ענקים.

מברונות הנץ השחור

הברון לודויג פון הנדריקס
הנץ השחור

היסטוריה: לודויג פון הנדריקס הוא דודנם מדרגה ראשונה של הדוכס סטפן ושל הלורד אלקסיוס קוריגן. הוא גדל בצילם של סטפן המצליח ואלקסיוס הפופולרי, וגדל מעוות, מלא בוז ומלא שנאה. למרות זאת, היה בטוח כי סטפן ימות במהלך משימותיו הצבאיות - בטוח, כיוון שלודויג היה מי שתכנן זאת - וכי הוא, לודויג, יירש את הדוכסות העשירה עליה שלט סטפן. אך סטפן מכר בפתאומיות את אדמותיו ועזב את ארצו, בקלקלו את תכניותיו של לודויג. אולם, כאשר קרא סטפן לאצילים תיאטים צעירים ומוכשרים להצטרף אליו, העמיד לודויג פנים של תומך ישר, נלהב ונאמן מאוד לדוכס... לפחות עד שהוענק לו תואר הברון ואדמותיו. מאז עיצב בקיצוניות את ברונות הנץ השחור על פי טעמו, וקשר קשר להפיל את הדוכס. הוא יודע כי זוהי זכותו האלוהית שיום אחד ישב על כס השלטון במקום בן דודו השנוא התופס אותו כעת... זהו רק ענין של זמן.

אישיות: לודויג פון הנדריקס הוא בן האדם המתרפס והמתועב ביותר שניתן למצוא. הוא יהיר, מהיר חימה, וקל להרגיעו או להסיח דעתו; הוא הורג מבלי משים, אך חביב עליו גם עינוי לפני כן; הוא משקר לעיתים קרובות ובמידה כזו שאינו זוכר עוד את האמת; בקצרה, הוא מטורף. הוא מקנא לחלוטין בדוכס סטפן - בתהילתו, ביכולתו לאסוף אליו אנשים מכוח כריזמה טהורה, בהצלחתו. הוא בז לחלוטין לחיי אדם (מלבד שלו). הוא יכרות כל ברית, ויערוך כל חוזה בכדי להשיג את מטרותיו (אין זה משנה, כיוון שייפר אותם אחר כך בכל מקרה).

הופעה חיצונית: לודויג יכול היה להיות אדם נאה אילולא עיניו המתרוצצות, תנועותיו המתרפסות, ונהמתו השחצנית. הוא לבוש כולו בשחור (אפילו שריונו מצופה אמייל שחור). למרות שהינו מתקרב לגיל 50, מצבו מצויין והוא נראה כעשר שנים צעיר מכפי גילו. שערו שחור ואין בו שמץ שיבה (הוא מסתיר אותה); הוא בעל זקן ושפם מסודרים; עיניו חומות ואכזריות.

הערות לשה"מ: ברון הנץ השחור הוא אב טיפוס לרשע, בו תוכל לעשות שימוש למטרות מגוונות. עלילות מספר בפרק ההרפתקאות מסתובבות סביבו וסביב ברונותו. בכל פעם שתזדקק לרשע מושלם, חסר כבוד ושאין לבטוח בו, תוכל להשתמש בלודויג פון הנדריקס.

תכונות: לוחם מדרגה 12; דרג"ש 1 (*שריון לוחיות* +2); נק"פ 72; תנ 90(30); הת 1 (חרב +2); נזק 1־8 (+4); ניצל כמו ל' 12; מר 10; נט' רשע; כח 17 תב 15 חכ 9 זר 14 כש 16 כר 14. שפות: תיאטית, רשעית, אורקית. כישורים כלליים: ידע בשיטות עינויים (תב), רכיבה +1 (זר +1), ידע על ברונות הנץ השחור +2 (תב +2), טקטיקות צבאיות (תב).

בארגל הידוע לשמצה
קוסם החצר של ברונות בנץ בשחור

היסטוריה: אם לתועבה יש שם, הרי זהו בארגל. הוא נולד בספקולארום, גדל ברחובותיה, והפך למנהיגה של חבורת עבריינים. בגיל 14 הרג אדם (שוליית קוסמים) וגנב ממנו את רכושו שכלל את ספר הלחשים שלו וספר לימוד קסמים. בשל היותו מבוקש על ידי משמר העיר, ברח מספקולארום. הוא בלה מספר שנים בדרכים, בהעמידו פנים כתלמיד קוסמים עירני וצנוע. הוא בלה מספר שבועות עם כל קוסם אותו יכול היה לשכנע ללמדו. יכולתו גדלה, והוא השתמש בקסמיו לצורכי רשע, שדד אנשים תמימים, שלט בהם בכוח האימה, והרג ללא אבחנה. בסופו של דבר, הגיע לברונות הנץ השחור כקוסמו האישי של הברון לודויג פון הנדריקס.

אישיות: בארגל מרושע מאוד, ומאוד לא נעים להמצא בחברתו. יחד עם הנאתו מן החיים הטובים שאוצרות יכולים להביא, הוא גם נהנה מאוד מפגיעה באנשים - פגיעה גופנית, השפלה ורצח. הוא עובד עבור ברון הנץ השחור כיוון שהדבר מתאים לו. כיום אין לו כל תכנית מיידית להרוג את פון הנדריקס ולשלוט על ברונותו, אך אין ספק כי יעשה כך בסופו של דבר. לעת עתה הוא רק נהנה מאוד להשלח למשימות איסוף מידע, לחטיפה והפחדה של אזרחים תמימים וחסרי אונים, לרצח, ולאחר מכן לשוב אל תנאי החיים הנוחים שמספק לו הברון.

הופעה חיצונית: בארגל הינו גבוה (1.85 מ') ורזה (65 ק"ג). עיניו שחורות, שיערו, שפמו וזקנו השופעים חומים. הוא נראה כבן 30. הוא בעל רושם מטעה של אדם נאה ומושך. בהרפתקאות הוא מעדיף ללבוש גלימות שחורות; בביתו בברונות הנץ השחור הוא מתלבש בבגדים צבעוניים, כאילו להוות נגוד לברון הלובש תמיד שחור.

הערות לשה"מ: כל עלילה זקוקה לקוסם רשע לגמרי, ובארגל מתאים לתפקיד זה. בהרפתקאות בסיסיות יתקלו הדמויות במקרה באנשים שנשכרו או הוקסמו על ידי בארגל בכדי שיבצעו עבורו את העבודה השחורה; על אף שהדמויות עשויות להפריע לחלק מתוכניותיו ולהכיר את שמו, לא תפגושנה בו. בהרפתקאות מתקדמים יפריעו הדמויות לתוכניות קרוב יותר ויותר למקורן; בסופו של דבר, אם תהינה בנות מזל ועקשניות מספיק, הן תפגושנה את הרשע בעצמו ותוכלנה להתמודד עימו עד מותו. אם תשלב מאורעות המתוארים בערכת מו"ד למתחילים במערכת הרקע, בארגל יהיה כבר מת; אם כך הדבר, השתמש בדמות זו אך שנה את שמה. שים לב כי מכיון שבארגל הרג קוסמים רבים בכדי לגנוב את לחשיהם (כולל זרים), הוא מכיר מספר לחשים שאינם ידועים לגילדת הקוסמים בספקולארום.

תכונות: קוסם מדרגה 15; דרג"ש 0 (*אצדעות הגנה* דרג"ש 2 ובונוס זריזות); נק"פ 30; תנ 120(40); הת 1 (*פגיון* +2, +3 נגד *מטילי לחשים*); נזק 1־4 (+2); ניצל כמו ק' 15; מר 12; נט' רשע; כח 9 תב 18 חכ 9 זר 17 כש 10 כר 15. שפות: תיאטית, רשעית, טרלדרית, דחלילית, גובלינית. כישורים כלליים: ידע על קרמאיקוס (תב), ידע על החברה בקרמאיקוס (תב), ידע על שבטים לא אנושיים בקרמאיקוס (תב), רכיבה (זר), גששות (תב), הישרדות ביערות (תב), ידע על אגדות טרלדריות (תב), שכנוע +1 (כר +1), משא ומתן (כר).

לחשים רגילים: עוצמה ראשונה - הקסמת איש, קליע קסם, קליע קסם, מגן, הרדמה. עוצמה שנייה - גילוי הנעלם, העלמות מעין, ריחוף, חזיון תעתועים. עוצמה שלישית - ביטול קסם, כדור אש, כדור אש, הגנה מקליעים רגילים. עוצמה רביעית - שטח דמיוני, קיר סופת קרח, קיר אש. עוצמה חמישית - ענן מוות, זימון יסודון, קיר אבן. עוצמה שישית - קליפת אנטי קסם, דיסינטגרציה. עוצמה שביעית - מילת עוצמה מהממת.

לחשים מספרי לחשים: עוצמה ראשונה - הקסמת איש, גילוי קסם, קליע קסם, קריאת שפות, קריאת קסם, מגן, הרדמה. עוצמה שניה - גילוי הנעלם, תע"ח, העלמות מעין, ריחוף, איתור עצם, חזיון תעתועים. עוצמה שלישית - ביטול קסם, כדור אש, מאחז איש, העלמות מעין רדיוס 3 מ', הגנה מקליעים רגילים. עוצמה רביעית - בילבול, שטח דמיוני, קיר סופת קרח, שינוי המוני, קיר אש, עין הקוסם. עוצמה חמישית - ענן מוות, זימון יסודון, מעבר קיר, טלקינזיס, קיר אבן. עוצמה שישית - קליפת אנטי קסם, דיסינטגרציה, מהלך בלתי נראה. עוצמה שביעית - העלמות המונית, מילת עוצמה מהממת.

חפצים קסומים: מגילת הגנה מקסמים, טבעת החלמה עצמית, תופי פחד.



ישנן מפלצות למכביר בדוכסות הגדולה - בעיקר בהרים, מעבה היערות, ומקומות מרוחקים אחרים.

מתוך ספרי מו"ד

מפלצות אלה, אשר הופיעו בספרי מו"ד אשר ראו אור, נמצאות בקרמאיקוס. אין אנו מתכוונים להזכיר את השכיחות והברורות מאליהן - עכברושים רגילים, פושעים, סוסים, וכו' - רק את היצורים המפלצתיים, מכושפים או בלתי רגילים:

אקטאון (ערכה לאשף): נדיר; נשלח על ידי בן האלמוות זירחב.

עטלף (ערכה למתחיל): גבעות ופוולד וסביבות לולן (עטלפים רגילים); עטלפי ענק מסוימים ליד משכנותיהם של האל־מתים.

דוב (ערכה למתחיל): דובים שחורים בכל יערות קרמאיקוס.

פודינג שחור (ערכה למתקדם): מבוכים.

חזיר בר (ערכה למתחיל): יערות דרומיים.

דביבון (ערכה למתחיל): יערות דרום מערב.

זוחל אשפה (ערכה למתחיל): מערות ומבוכים בכל קרמאיקוס.

חתול גדול (ערכה למתחיל): אריות הרים בקרמאיקוס הצפונית.

קנטאור (ערכה למתקדם): נדיר אך לעיתים נראה; ניתן למצוא אותו באזורים מיוערים.

נדל ענק (ערכה למתחיל): שטחי פרא.

חזיר שטני (ערכה למתקדם): נדיר אך יכול להופיע בכל מקום.

צל (ערכה למתחיל): לא שכיח, אך יכול להופיע בכל מקום בדוכסות הגדולה.

דרקון (ערכה למתחיל, למומחה ולאשף): דרקונים שחורים בביצת השידפון; דרקונים לבנים באלטן טיף; דרקונים ירוקים באזורים המיוערים בצפיפות; דרקון אדום אחד זקן מאוד בגבעות ופוולד הצפוניות.

פיית יער (ערכה למתקדם): נדיר מאוד; ביערות הרחוקים במזרח.

ננול (ערכה למתחיל): בכל הדוכסות.

ענקים (ערכה למתקדם): ענקי אבן בגבעות ופוולד (מתורבתים למדי); ענקי כפור רבים באלטן טיף (מסוכנים).

גובלין (ערכה למתחיל): מזרח קרמאיקוס.

דיבוק (ערכה לאשף): נדיר מאוד; דיבוק שחור בלבד.

שדים (ערכה למומחה): לא נפוצים. באנשי בשטחי הפרא ובגבעות; רוחות רפאים ופולטרגייסט בכל מקום.

הובגובלין (ערכה למתחיל): מזרח קרמאיקוס.

עלוקה (ערכה לאשף): נדיר מאוד.

חיית אדם (ערכה למתחיל): בכל מקום בקרמאיקוס, בעיקר בקהילות בשטחי הפרא; מזאב־ים וחזיר־אדם בלבד.

טורף גופות (ערכה למתחיל): הגבעות המערביות.

אורק (ערכה למתחיל): מזרח קרמאיקוס.

פיקסי (ערכה למתחיל): דרום מזרח קרמאיקוס.

שלד (ערכה למתחיל): יכול להמצא בכל מקום, בעיקר בבתי קברות ובמשכנות האלמתים.

קוף שלג (ערכה למומחה): משרתי ענקי הכפור באלטן טיף.

רוח (ערכה למתקדם): נדיר, אך יכול להמצא בכל מקום מבודד ורדוף רוחות.

ערפד (ערכה למתקדם): בכל מקום בקרמאיקוס. לא מרובים אך מפוזרים היטב.

בן אדם (ערכה למתחיל): אזורים מבודדים בעיקר שטחי פרא.

זאב (ערכה למתחיל): נפוצים מאוד בכל קרמאיקוס; רובם זאבים רגילים; זאבי אימים נמצאים באלטן טיף ודרומה משם.

זומבי (ערכה למתחיל): ראה שלד.

מפלצות חדשות

ישנם שני סוגים של מפלצות חדשות הנמצאות בקרמאיקוס: שבל, ונוספראטו. (השבל מופיע בהרפתקה 10B).

שבל

	בצורת סוס	בצורת קנטאור
דרג"ש:	2	5
קוביות פגיעה:	*7	*7
תנועה:	(90)270	(60)180
התקפות:	2 בעיטות/ 1 נשיכה	2 בעיטות/ 1 כלי נשק
נזק:	1ק6/1ק6/1ק8	1ק6/1ק6/ בכלי נשק
מספר מופיעים:	(3-1)	0(3-1)
ניצל כמו:	לוחם: 7	לוחם:7
מוראל:	11	9
סוג אוצר:	C	C
נטייה:	נייטרלי	נייטרלי
ערך בנק"נ:	850	850

השבל נוצר על ידי בן האלמוות זירחב על מנת להגן על הסוסים באדמות טרלדרה. השבל יכול להשתנות על פי רצון בין צורת סוס וקנטאור.

שבלים נודדים ברחבי הארץ, מתבוננים בסוסים שבשרות בני האדם ומשחררים את אלה שהיחס אליהם גרוע. שבלים מהווים אויבים בנפש לזאבים ולמזדאבים. הם יכולים לדבר עם סוסים, הן בצורת סוס והן בצורת קנטאור, ויכולים למנות בדרכי קסמים סוסי מלחמה 1ק6 (הבאים בסיבובים של 1ק4) פעם אחת כל יום.

ניתן לפגוע בשבלים רק בכלי נשק עשויים מכסף או בעזרת קסמים.

נוספראטו

דרג"ש:	2
קוביות פגיעה:	7־9**
תנועה:	120(40)
מעוף:	180(60)
התקפות:	נשיכה, כלי נשק או מיוחד*
נזק:	1־4 (נשיכה), על פי סוג נשק, על פי סוג קסם.
מספר מופיעים:	1־4
ניצל כמו:	מעמד דמות קודמת בדרגה שווה.
מוראל:	11
סוג אוצר:	F
נטייה:	כלשהיא
ערך בנק"נ:	1250 (קוביות פגיעה 7), 1750 (קוביות פגיעה 8), 2300 (קוביות פגיעה 9) אם לוחם או גנב; 1650, 2300, 3000 אם קוסם או כהן.

הנוספראטו הוא אל־מת רב עוצמה הדומה מאוד לערפד.

בכל אופן, הוא אינו מרוקן דרגות אנרגיה. הוא שותה דם.

כמו ערפדים, הנוספראטו אינו מושפע מלחשי הרדמה, קסם או מאחז; ניתן לפגוע בו רק בכלי נשק מכושפים; הוא יכול ללבוש צורתו של ערפד. הוא משתמש רק בנקודה אחת של נזק בכל סיבוב. יש לו אותן תכונות חיתיות המאפיינות אותו כמו ערפד.

מבטו של הנוספראטו יכול להקסים כמו זה של הערפד, והנוספראטו יכול לזמן יצורים אחרים כמו הערפד. קורבנות הנוספראטו חוזרים מן המתים אחרי שלושה ימים רק אם הנוספראטו רוצה שכך יקרה.

לנוספראטו אותן חולשות בדרך כלל כמו ערפדים.

יתרונו של הנוספראטו על הערפד טמון בכך שהוא שומר את כישורי דמותו, כוחותיו והגבלותיו בצורתו כאל־מת - בדרגה אותם רכש כאשר מת, או בדרגה של גלגול הקוביה החדש שלו, על פי הנמוך משניהם. עובדה זו גורמת לנוספראטו להיות מאוד בלתי צפוי - יכולים להיות לו הלחשים של כהן מדרגה תשיעית בנוסף ליכולתו כאל־מת, למשל. על שה"מ לתכנן כל נוספראטו בנפרד, ולתת לו את כישוריו או לחשיו המיוחדים. יכולה להיות להם כל נטיה שהיא.

נוספראטו מאוד זקנים אינם מושפעים מאור השמש ויכולים להלך בחוץ ביום - מה שמקשה אפילו יותר על זיהויים והנסיון לעצרם.

נוספראטו לוחם או כהן יכול לעטות שריון (למרות שאין הוא מועיל לו אלא אם הוא מעניק לו דרג"ש הגבוה מ־2), והיות ונשיכתם אינה התקפה ממשית, הם סומכים על נשקם, יכולת הקסמים שלהם ובני ברית בעת קרב.

בחלק זה, ניתן לכם רעיונות רבים להרפתקאות המתרחשות בקרמאיקוס. אולם, ראשית, נשוחח מהן ההרפתקאות עבור הדרגות השונות של הדמויות, וכיצד יכולה המערכה "לגדול" עם דמויותיה.

נושאים להרפתקה

יצירת דמות

במהלך יצירת דמויות חדשות להרפתקה בקרמאיקוס, עליך להיות מעורב לעומק בתהליך יצירת הדמויות. השחקן מגלגל את הדמות, מחליט על מעמדה ופרטים אחרים - עליך לעזור לו בנושאי היסטוריה ורקע.

ב"רקע לשחקנים" יגלגל השחקן ויחליט על: מעמדה החברתי של משפחתו, אם משפחתו תיאטית או טרלדרית, עיר הולדתה של הדמות, שם, גיל, לחשים, שפות, וכישורים כלליים. הערה חשובה: למרות שהטקסט מורה לשחקנים לגלגל את מוצאם האתני (תיאטי או טרלדרי) ועיר הולדתם, תוכל תמיד להניח להם פשוט להחליט מהיכן משפחתם ואם היא תיאטית או טרלדרית.

כאשר לשחקן יש דמות כללית בידו, מחובתך כעת לשייך את הדמות לרקע שלה. קח את גיליון הדמות וסמן הערות על הדמות. ייתכן ותרצה לשמור את כל ההערות על רקע הדמויות באותה מחברת מטעמי נוחיות.

שאל את השחקן מה כבר דמיין לעצמו באשר לרקע ולמשפחה; ייתכן וירצה להיות בן יחיד, או ייתכן והמציא דב"ש אחת או יותר שהוא מכיר מעיר הולדתו. קח את הערותיו והתבסס עליהן, אלא אם יש סיבה לדחותן.

צור דב"ש המשתייכות למשפחתו, לחוג ידידיו, וכו'. רובן תהיינה אנשים ונשים רגילים. חלקן - כגון שכירי חרב במשפחה, מורים קוסמים או כהנים, וכו' - יהיו בדרגה גבוהה יותר.

אם סביר שאחת מהדבש"ים מפרק "דמויות" מכיר את הדמות, אמור זאת לשחקן. אם הדמות מקורה בסף, למשל, אין ספק כי תכיר את פטריארך שרליין ואלינה - על פי מראם, אם לא באופן אישי.

אם מקורה של הדמות באחת מן הקהילות הגדולות המוזכרות בפרק "הקהילות", הוצא את המפה וערוך לה סיור קצר בעיר. אל תסביר את כל הסודות; הם ייתגלו במהלך ההרפתקאות.

כאשר לדמויות יש כבר את חייהן עבור ההרפתקה, אל תזרוק את הרקע והפרטים על משפחותיהן אל סל האשפה. משפחותיהן וחבריהן הותיקים יכולים להועיל להם במהלך המערכה.

חברים ותיקים יכולים להופיע בכדי לעזור לדמויות בעת מצוקה - לעיתים קרובות עם מידע או כישורים טכניים שאין לדמויות. הם גם יכולות למצוא עצמן בסכנה מעת לעת - ותפננה למכיריהן הותיקים, הד"שים, בראש ובראשונה.

כך גם בנוגע למשפחתה של הדמות; הדמות יכולה לפנות למשפחתה בבקשת עזרה לעיתים קרובות, והמשפחה יכולה לעיתים קרובות לפנות לדמות לבקשת עזרה.

אל תניח למכרים ותיקים של הסמות להפך מרכזיים - אם תמיד יפנו אליה בעת צרה, יבקשו תמיד עזרה, היא תתחיל לדחות אותם. אם יתנהגו כחברים וכמשפחה - תומכים, עוזרים בעת מצוקה - או אז לא תראה בהם הדמות כנטל שיש להפטר ממנו.

איחוד הדמויות

כאשר יש בידך את הרקע לכל הדמויות, מתוך הנחה שהדמויות מפוזרות כעת בכל קרמאיקוס, עליך למצוא דרך כלשהיא להביא את כל אותם גיבורים מרוחקים לחבורה הרפתקנית אחת.

ראשית, עליך לשייך את הדמויות אחת אל השנייה ככל שתוכל.

למשל, אם שתי דמויות באות מאותה העיר ונטייתן דומה, תוכל להחליט כי הן זוג מכרים ותיקים. בעוד הן מדברות על משפחתן וחבריהן, הזכר את שמה של דמות אחרת כמכר ותיק. השחקן יכול להניח כי מדובר בדב"ש נוסף - עד לפגישת המשחק הראשונה.

אם שתי דמויות הינן קוסמים, תוכל לגרום להן להיות שוליות של אותו קוסם מנוסה. אם שתי דמויות הינן כהנים באותה כנסייה, תוכל לתכנן כך שלמדו באותו בית ספר כהונה. אם שתי דמויות הינן גנבים, תוכל לארגן את העניינים (יש לקוות) כך שתהיינה חברות באותה גילדה.

אם כך, כאשר יש בידך מספר קשרים של רקע או ידידות, תוכל לנהל הרפתקה שתביא את הדמויות יחדיו למאמץ משותף. שתי ההרפתקאות להלן הן הרפקתאות מסוג זה.

התקדמות המערכה

משחק מבוכים ודרקונים מוצג בכרכים נפרדים - מתחילים, מתקדמים, וכו' - המשקפים את הדרגות השונות של חיי ההרפתקן.

הרפתקאות למתחיל (דרגות 1־3) הינן הרפתקאותיה הראשונות של הדמות, כאשר אפילו עכברוש ענק מהווה איום. בהרפתקאות אלה על הדמויות לעמוד מול אויבים בדרגה נמוכה, בלומדן על עולמן, וביצירתן קשרי ידידות או איבה (היכולים להמשך לאורך כל דרכן בהרפתקאות).

הרפתקאות למתקדם (דרגות 4־14) מהוות תקופת האמצע של תפקיד הדמויות. בהרפתקאות אלה הופכות הדמויות להרפתקנים ידועים ומכובדים מאוד. הרפתקאותיהן בעלות חשיבות גדלה והולכת עבור האומה - הם יילחמו במטרידים גדולים יותר, באיומים שיכולים לסכן את המימשל ולעיתים את האוכלוסיה כולה. הם יתחילו לרכוש את כבודם - או שנאתם - של אנשים חשובים בקרמאיקוס, כגון הדוכס, הברונים, ראשי הגילדות החשובים והשרים. בסופו של דבר, בערך בדרגה 9, יתחילו הדמויות לבסס להן אחוזות - כאשר יוענקו להן תארים על ידי הדוכס, בעודן מיסדות או מגינות על קהילות מפני אויבים ומפלצות. באותו הזמן יהיה להן קשר עם דבש"ים בדרגה שווה ובעלות תואר מפרק "הדמויות"; הן כבר צריכות היו לפגוש את רוב האנשים הללו וליצור עמהם מערכות יחסים (ידיד, אויב, נייטרלי, וכו').

הרפתקאות למומחה (דרגות 15־25) דומות לחלק האחרון של ההרפתקאות למתקדם. מרבית הסיפורים סובבים סביב מאמצי הדמויות להגן או להרחיב את אחוזותיהן, וסביב יחסיהן עם דמויות מפתח חשובות בקרמאיקוס. בהרפתקאות אלה יובילו הדמויות צבאות משלהן למלחמות, בהלחמן ביריבים בעלי כוח נכבד, ויתחילו לחקור את גבולותיה של מציאות זו - ויצאו למסעות מעבר לגבולות אלה להרפתקאות בשטחים אחרים.

הרפתקאות לאשף (דרגות 25־36) מתרחשות בסוף חייה של הדמות (בשר ודם) כהרפתקן. הדמות ערה כעת לעובדה כי יש לה סיכוי לזכות בתכונות אלמוות, ומרבית הרפתקאותיה תקדמנה אותה אל עבר מטרה זו, לאורך הדרך כמושל, גיבור אפי, דמות מופת, ואליל. לא כל הדמויות תשגנה את מטרותיהן, וארועים אלה יכולים להתפרש על עשורים (ואולי אף מאות) של שנות משחק. הדמויות גם יבלו יותר ויותר זמן במימדים אחרים של מציאות; ניהול הדומיניונים צריך להישאר בידי צאצאיהן או נתיניהן הנאמנים ביותר.

הרפתקאות לבן אלמוות אינן בקנה המידה של הרפתקאות בקרמאיקוס; כאשר הדמות מגיע לאלמוות, היא נכנסת לתחום חדש של משחק, ממנו עולמה הישן ייראה קטן ומזערי, ובו סכנות גדולות באות מצד מימדים לא ידועים ובני אלמוות אחרים.

שיוני רמת הקושי של ההרפתקאות

להלן מספר רעיונות להרפתקאות עבור דמויות בכל הדרגות. שים לב כי תוכל לקחת רעיון מהרפתקה בדרגת דמות אחת ולשנות אותו כך שיתאים לדרגת דמות אחרת: העלה או הורד את הדרגות ומספר המפלצות, ושנה את הדרגות של הדמויות־ללא־שחקן, כך שיתאימו לדמויות השחקנים.

למשל, כאשר הדמויות בדרגת הרפתקאות למתחיל, ייתכן ותרצה כי הן תפגושנה דב"ש אחת או יותר מפרק "הדמויות" - אך גם תרצה שדבש"ים אלה לא תהיינה מפלצות רבות עוצמה העשויות להעיף את דמויות השחקנים רק במבט של כעס. אם כן, שנה את דרגת הנסיון של הדבש"ים. ייתכן ודמויות בדרגת מתחילים יכירו את אלינה מסף או רטמרון מקצה מלכתחילה; דבש"ים אלה יכולות להתחיל בדרגה 1 ולצבור דרגת ניסיון באותה מהירות כמו דמויות השחקנים. (יש להן הרפתקאות משלהן כמובן). במקרה אחר, כאשר מתחילות דמויות השחקנים לעבור את דרגת הניסיון של דבש"ים, תוכל לתת לדבש"ים ניסיון רב יותר על מנת שיתאימו; יהיה זה מוזר אם מצית־להבות יישאר מלך הגנבים כאשר כל דמויות השחקנים הגנבים הינן בעלות ניסיון רב יותר.

בכל אופן, דמויות מסוימות חייבות להיות תמיד בדרגה גבוהה - במיוחד הדוכס, מנהיגי הכנסיות, ראש גילדת הקוסמים, וכיו"ב. הם צריכות לפחות להיות שוות לניסיונו של דמות השחקן בדרגה הגבוהה ביותר.

רבות מן ההרפתקאות שלהלן מסומנות בכוכבית (*). עליך לזכור כי אלו הן הרפתקאות בעלות חשיבות גדולה במיוחד עבור משפחת המלוכה. ראה את הכתוב בחלק "כיצד מטפסות הדמויות בסולם המעמדות" בפרק "החברה בקרמאיקוס" לפרטים נוספים.

הרפתקאות למתחיל

שיירת הננסים

בראשית השנה, יוצאת שיירת הננסים לדרכה מהייפורג' אל ספקולארום. בדרכה תשכור מפעם לפעם שומרים ומומחים מן הקהילות שבדרך - כלומר היא תשכור דמויות שחקנים.

כמו כן תפגוש השיירה מפעם לפעם בדרכה אויבים (שודדים ופושעים, ייתכן שמפלצת תמשך אל מראיה וריחותיה של השיירה), דבר שירשה לדמויות להילחם יחדיו וללמוד לסמוך זו על זו.

עם הגיעה של השיירה אל ספקולארום, תהינה הדמויות משוחררות מתפקידן - כולן יחדיו בעיר הגדולה ביותר במדינה, עם כיס מלא מטבעות ושום משימה מיוחדת מלבד להשתעשע ולהתחיל הרפתקאות.

צעצועי המשוגע

הברון לודוויג פון הנדריקס (פרק "הדמויות") משועמם, ובכדי להפיג את השיעמום הוא מחליט לשחק. יש לו גברים ונשים תחת שליטתו, שנחטפו מכל רחבי קרמאיקוס (בעזרת סמים וקסמים, כמובן), ושהושמו במצב איום, ממנו אינם יכולים להתחמק - למשל, הוא מילא מבוך עם מפלצות, והציב את קורבנותיו בתחתיתו. אם הדמויות תצאנה משם חיות, ישחרר אותן - כך הוא אומר.

דמויות השחקנים (וכמה דבש"ים, שחלקן נטרפות על ידי המפלצות וחלקן מתידדות עם הדמויות) חיבות להלחם ולמצוא דרכן החוצה אם הן רוצות לשרוד. התוצאה, בסופו של דבר, תהיה קבוצת הרפתקנים מעורבת מכל רחבי קרמאיקוס - נשים וגברים שנלחמו זה לצד זה, ואשר להם שינאה משותפת כלפי ברון הנץ השחור.

אל עבר הפרא

לורד אלקסיוס קוריגן (פרק "הדמויות") שוכר מספר הרפתקנים, בכדי שיצאו אל עבר אזורי הפרא של קרמאיקוס, וימפו שטחים אלה עבור המפאי הדוכסי.

הדמויות יוצאות אל הפרא, פוגשות במפלצות ובעקבות אבודים של שבטים עוינים, כיד דמיונו של שה"מ.

להרפתקה זו יש את היתרון שניתן לחזור עליה - ישנם אזורים רבים מאוד בקרמאיקוס שאינם ממופים.

חגיגות האלף ברחובות

(או, קומדיה של זהויות)

חגיגת ראש השנה של האלף החדש, הנמשכת מספר ימים, מתחילה כאשר הדמויות נמצאות בספקולארום. בחר באחת הדמויות כדי שתשמש קרבן אכזרי לגורל: היא דומה בדיוק למהמר ידוע באזורים אלה, ובדיוק בלילה האחרון רוקן מהמר זה כיסיהם של אנשים רבים.

בעוד הדמויות משוטטות ברחובות ההומים אדם, תקולל דמות זו על ידי משפחה שירדה כעת לעוני, תותקף על ידי קלפן שרומה בידי המהמר, וכיו"ב. לבסוף, תראה הדמות את כפילה ויתפתח מרדף מטורף אחריו בין המוני החוגגים בכדי שתוכל לתפסו ולברר במה דברים אמורים. יתכן וניתן יהיה לשכנע את המהמר להחזיר את הכסף וליצור סוף טוב לכל... אך דבר זה יתרחש רק אחרי המהומה שתוארה לעיל.

חטאיו של ואלדו טיצה

(ראה ואלדו טיצה בפרק "הדמויות")

הדמויות נקלעות אל שוד לילי הנערך ברחובות ספקולארום. הן יכולות להבריח את השודדים, אך הקורבן נדקר ומת. בכיסיו נמצאות רק מטבעות קטנות, ומסמך המופנה אל "אלק" וחתום "־ו."

המסמך כולל תקנות מסחר חדשות הנדונות עם ממלכת יירנדי. הדמויות יודעות כי זהו דבר חשוב, מסווג סודי עליון.

הן יכולות לעשות בכך כל שירצו - זהו מבחן מוסר, כמו גם הרפתקה.

הן יכולות לפנות לאחד השרים, אשר מיד ישכור אותן בכדי שתבררנה במה מדובר ותשמורנה על כל הענין בסודי סודות. (אם תפננה אל ואלדו טיצה, הוא יפעל בדומה, ואז ישלח אחריהן בריונים על מנת שיפחידו אותן).

הן יכולות לנסות לגלות מיהם "אלק" ו־"ו." (אלה הם אלכסנדר טורנסקו וואלדו טיצה) ואז למכור את המסמך למרבה במחיר.

בכל מקרה, כל אחד מעונין במסמך - השרים בכדי לכסות דליפה בטחונית, טיצה בכדי להגן על שמו, טורנסקו בכדי להגדיל כוחו, וכו'. חלקם מוכנים לשלם; חלקם מוכנים לשכור את הדמויות; חלקם מוכנים להרוג בשביל המסמך.

אסירים בלילה

לילה אחד בספקולארום, בעוד אחת הדמויות או כמה מהן מדדות לביתן מפונדק, הן תבחנה בשליח מתגנב לאחוזת טורנסקו ומעביר חבילה לידיו של בוריס טורנסקו. בוריס יראה את הדמויות, וישלח את השליח לרדוף אחריהן בכדי להורגן (צור קרב רציני). כמובן, יכחיש בוריס הכל מאוחר יותר.

סביר כי הדמויות תהיינה מוטרדות ותערוכנה מעט חקירות, בהן יתגלה כי היורש המעיר אלכסנדר טורנסקו חולה ומצבו מדרדר מרגע לרגע; החקירה נוספת יתגלה כי האלכימאי המקומי מספק לבוריס באופן קבוע רעל שהינו כמעט בלתי ניתן לזיהוי, אשר מועבר ללא ספק למזונו של טורנסקו הצעיר...

הורד החסר

בכדי להפעיל לחץ על שבט בולרוי, חטפה החברה הנסתרת את בתו של הברון בולרוי, מריאנה ("הורד של בולרוי"). (ראה הכתוב על הברון בולרוי ואנטון ראדו בפרק "הדמויות"). פיליפ בולרוי יודע כי נחטפה בעזרת מידע פנימי, ועל כן אינו סומך על שומריו. הוא שוכר את הדמויות כדי שימצאו את מריאנה.

זוהי הרפתקה של מסתורין וקרב. הדמויות יכולות למצוא כמות מחשידה של כסף ותכשיטים ברשותו של גריגורי בולרוי, אחיה

הקנאי (והטפש) של מריאנה; הן יכולות למצוא עד ראיה, אשר ראה את מריאנה נגררת אל עבר שכונת הקן בספקולארום בידי שני בריונים; הן יכולות לפנות לממלכת הגנבים, המוכנה למכור להן מידע על מפקדת החברה הנסתרת הממוקמת בקן; הן יכולות לתכנן ולבצע את הפשיטה בה תשחררנה את מריאנה בולרוי.

גילוי לאב

הברון קלוין, בעת חפירתו של מבוך תחת ביתו, מגלה חורבות ומזמין מומחה על מנת שיפרשן. הם מגלים כי זהו לאב ההיסטורי, האתר בו חי המלך האלאב לפני מאות בשנים. השמועה פורשת כנפיים והברון חייב לשכור שומרים רבים (כולל דמויות שחקנים) כדי להגן על אחוזתו מהמוני טרלדרים מאמינים הבאים לראות את מקום הולדתו של גיבורם האגדי.

בכל אופן, פורצים שודדי הקברים לחדר בו קבורות בקבר אחים חיות אדם (גנולים), וקסם עתיק כלשהוא מחזיר אותם לחיים כצבא של שלדים וזומבים, אשר בכוונתו להשמיד את כל בני האדם, כפי שרצו לעשות לפני שנים...

* תלונתו של דויגוס

הרפתקה זו מתוארת בפרק "הפוליטיקה בקרמאיקוס" (עמוד 17).

הרפתקאות מתקדמים

(הרפתקאות אלה מיועדות לחלק הראשון של חיי הדמויות כמתקדמים, מדרגה רביעית ועד דרגה תשיעית לערך.)

הדרך לילארוס

ראה הכתוב על עבדאללה אבן חמיד בפרק "הדמויות".

ההרפתקה נבנית סביב השכרתן של הדמויות כתגבורת למבצר קסטלן; הן חייבות לעבור את המסע המסוכן במעלה הנהר דרך שטחי הגובלינים, ואז להצטרף לכוחות המלכותיים העמדה הצפונית; בסדרה של קרבות, עליהם להדוף אורקים, גובלינים והובגובלינים לתוך דרומה של ילארום, היכן שממתין כוח מאסיבי של לוחמי האמירות.

להרפתקה זו היתרון שניתן לחזור עליה במשך מספר שנות משחק.

* מרד מרילנב

ראה הכתוב על ליידי מגדה מרילנב בפרק "הדמויות".

הליידי מגדה מתפוצצת לבסוף. היא ונתיניה מתחילים ללבות מרד ברחובות. ההרפתקה סובבת סביב המהומה שנוצרת בשוק הגדול כאשר הליידי מגדה נואמת את הנאום הגדול ביותר בחייה; כל חייליה נמצאים בקהל במסווה של עוברי אורח, והם מצליפים בקהל בכדי שיריע לה תרועות רמות. או־אז מופיע משמר העיר והמהומה מתלהטת - בין שומרי העיר וחיילי משמר מרילנב, כאשר לשני הצדדים מגיעה עזרה נוספת בכל רגע. הדמויות יכולות להיות בצד זה או אחר, או לשמור מפני פגיעה באנשים תמימים.

(עם תום הרפתקה זו, סביר להניח כי לאחוזת מרילנב יהיה שליט חדש ושם אחר...)

הבריחה מהנץ השחור

יולנדה מלולן (ראה הכתוב עליה בפרק "הדמויות") שוכרת או משכנעת דמויות שחקנים לעזור לה להציל את משפחתה מברונות הנץ השחור.

על הדמויות להתגנב דרך מגדלי המשמר והצופים של הברונות, אל תוך טירת המוות, להגיע למשפחה - ולהציל את בן הערובה של המשפחה המוחזק בבית משמר העיר.

או־אז, בעוד הם נמלטים, מתגלה הבריחה; הן חייבות לברוח ולהלחם על דרכם חזרה לקרמאיקוס עם השומרים של הנץ השחור הדולקים בעקבותיהם; יתכן והמשמר נעזר ביצור לא אנושי כלשהו, כמו איש־זאב...

* בריחתו של ואלן

ואלן קרמאיקוס הצעיר עובר את טקס הגזיזה שלו (ראה פרק "רקע לשחקנים" לפרטים נוספים על הגזיזה), ועוזב את ספקולארום.

שבועות מאוחר יותר, בחלק מרוחק יותר של קרמאיקוס - היכן שהדמויות נמצאות במקרה - מגלים חברים מארגון העבדים טבעת הברזל את זהותו, ומנסים לחטוף אותו. החוטפים אינם שקולים כנגד דמויות השחקנים, אך דמויות השחקנים חייבות (למען ההגינות או למען הפרס שמציע להן ואלן) להביא את ואלן למקום מבטחים - ספקולארום, קלוין או סף - בעוד טבעת הברזל רודפת אחריהן בלהט.

האביר מלולן

הדוכס החליט סוף־סוף כי הגבירה סאשיה עונה על כל הדרישות בכדי לקבל תואר אביר בקרמאיקוס. הוא מחליט כי הלורד אלקסיוס קוריגן ישלח ללולן עם המסמכים המעידים על אבירותה של הגבירה סאשיה; קוריגן יבצע את טקס ההכתרה לאבירות באישור מיוחד. דמויות השחקנים מתבקשות או נשכרות בכדי ליצור את משמרו המיוחד של קוריגן לצורך המסע.

למרבה חוסר המזל, מרגלי ברון הנץ השחור גילו זאת והשמועה נשלחת חזרה אל לודויג פון הנדריקס. כך קורה, כי בליל טקס האבירות בלולן, עורך ברון הנץ השחור התקפה גדולה על העיר. העיר מותקפת על ידי חיילים רבים, ואף דביבונים לא מעטים; היא מתגוננת בעזרתם של סאשיה, קוריגן, דמויות השחקנים, אנשי העיר, וקצינים שונים שהוזמנו ממבצרי רדלב וריברפורק.

מבצר קוריצגי

ראה הכתוב על במצר קוריצגי בפרק "הקהילות".

(ההרפתקאות הבאות מיועדות לחלק השני של חיי הדמויות כמתקדמים, מדרגה 10 ועד 14)

מבחן ירושה

אם רק לאחת הדמויות שלך הורה שהוא אציל בעל אדמות, הורה זה מת או יורד משלטונו כאשר הדמות נמצאת הרחק. היא מקבלת את ההודעה וחייבת לחזור לביתה. אך עם שובה היא מגלה כי אדמותיה נתפסו (באופן לא חוקי) על ידי דודנה השנוא, השווה לה ביכולת הקרב אך עולה עליה באכזריותו... הדמות יודעת כי היא וחבריה חייבים לזכות חזרה בדומיניון ללא עזרת הדוכס, שכן אם לא יעשו כך לא יעריכה הדוכס לעולם בכדי לאשר את תוארה.

אחוזה

כאשר מגיעה אחת הדמויות לדרגת השם ופונה אל הדוכס בבקשת אחוזה, ניתנת לה אחוזה באזור היער ליד החלק הדרומי של הרי אלטן טיפ. האזור יכול להיות עשיר מאוד; אך על הדמות יהיה לבנות את אחוזתה, למשוך לשם מתישבים, ולהגן עליה בשנים שתבואנה נגד המספר הגדול של אנשי שבטים לא אנושיים באזור...

לכידתו של מצית־להבות

הרבה לפני הרפתקה זו, תוכל לתכנן כך שאחת מדמויות השחקנים תיצור מעורבות רומנטית עם דמותה המושכת של אליה מרחוב החלומות.

כאשר יוצאת הרפתקה זו לדרכה, נשכרות דמויות השחקנים או מתבקשות על ידי מפקד משמר פורסיס בספקולארום לחקור וללכוד את מלך הגנבים, מצית להבות. המשמר מוכן להקדיש חפץ כלשהו בעל ערך רב אשר יבטיח כי מצית להבות יהיה מעורב בגניבה... אם יכינו הדמויות את ההזדמנות למצית־להבות שינסה לגנוב אותו... וייתפס.

כמובן, אם וכאשר יתפס מצית־להבות, "הוא" יתגלה כאליה. הדמות תעמוד בפני בחירה מוסרית: האם היא לצד הכבוד והמשימה אשר הבטיחה למלא, או לצד האשה עמה התיידד ובה התאהב?

* שודדי הים מהאלאג

שר המלחמה, האדמירל היראקסוס, מפקיד אניה תחת פיקודה של אחת הדמויות על מנת שתפליג למפרץ האלאג ותרדוף אחרי שודדי הים של הנץ השחור (אשר, כמובן, הינם רודפים אחר אניות מסחר); זוהי הזדמנות מצויינת להרפתקאות ימיות מלאות בהשלכת חבלים ונפנוף חרבות.

הרפתקאות למומחה

* מלחמה קדושה

אוליבר ג'ובט (ראה הכתוב עליו בפרק "הדמויות") הולך לעולמו. הידיעה מועברת מיד לממשיכו הרשמי, הפטריארך שרליין מסף, אך בנתיים קם אלפריק אודרברי ופותח במלחמה קדושה - הוא מצווה על מסדרו, מסדר גריפון, לפתוח במערכה תוקפנית בכדי לרמוס את הכנסיה של טרלדרה "אל העפר, אליו היא שייכת."

אודרברי מנהל את מלחמתו ממחבואו; הכנסיה של קרמאיקוס חלוקה בנושא זה (כהנים כדוגמת אלינה ודזמונד קלוין יסרבו לציית לאודרברי); על דמויות השחקנים להגן על אדמותיהן מפני אלימות זו, והן מתבקשות על ידי הדוכס לעזור בחשיפת מקום מחבואו של אודרברי ובהשמדת פלג מורד זה של הכנסיה.

* דגל הנץ השחור

הדוכס סטפן מחליט כי הגיעו מים עד נפש, או הברון לודויג מחליט כי כשרה השעה. בכל מקרה, מתכוננים קרמאיקוס וברונות הנץ השחור שניהם למלחמה. הנץ השחור נתמך על ידי המון משחר לטרף של אורקים, דביבונים ושאר מפלצות, ההופכים את הברונות שווה בכוחה לכוחות הדוכס... ורק מאמציהן העליונים של דמויות השחקנים יכולים להטות את כף המאזניים לטובת הדוכס.

הרפתקאות לאשף

כאשר הינך מגיע לתחום הרפתקאות האשף, נחלשת חשיבותה של קרמאיקוס עבור המערכה. עליך להיות מודע, בכל אופן, לעובדה שלדוכסות ישנם פטרונים בני אלמוות משלה - האלאב, פאטרה וזירחב, גיבוריה האגדתיים.

האלאב היה לוחם בדרגה גבוהה, פאטרה כוהנת בדרגה גבוהה, וזורחב קוסם בדרגה גבוהה בזמן המלחמה עם פראי האדם.למרות שהאלאב נהרג בקרב האחרון, הטילה עליו פאטרה *החיאת מתים מושלמת* מאוחר יותר. השלושה החליטו להתחיל בדרכם אל האלמוות.

כל השלושה השיגו בסופו של דבר אלמוות - האלאב כגיבור אפי, פאטרה כשליטה, וזירחב כדמות מופת. מאז עליתם הם המשיכו לעבוד יחדיו, וכאשר זמנם הרשה להם צפו במתרחש באדמות טרלדר (כעת קרמאיקוס).

כאשר מתחילות דמויות שחקנים ללכת בדרכן הן, סביר להניח כי שלושת אלה יהיו פטרונן - אלא אם מעדיפה דמות שחקן כלשהיא בן אלמוות שהצגתה אתה בפניה או מתוך ידיעון אחר.

הרפתקאות שיצאו לאור

ישנן ארבע הרפתקאות אשר יצאו בדפוס, ולהן חשיבות מיוחדת במערכה המבוססת על קרמאיקוס. אלה הן:

*B6 / החברה הנסתרת (עברית)

זוהי ההרפתקה המציגה את ארגון החברה הנסתרת, ומדגימה את המאבק בין משפחות ראדו, טורנסקו ובולדוי. היא מרחיבה פרטים על בני משפחות אלה, מתארת את פסטיבל לוקור ביתר פרוט, ומציגה תמונה מורכבת יותר של החיים בעיר ספקולארום.

* B10 / אימת הלילה האפלה (אנגלית)

ההרפתקה מציגה את הכפר ריפליאן, ואת אגם החלומות האבודים; אלפים בני קאלארי ויאליה מתוארים ביתר פרוט; העמק האבוד של הותאקה, ובו בני הותאקה וטרלדרה הפרימיטיביים, מוצג גם הוא; אנו לומדים להכיר את ארגון הפשע טבעת הברזל, כמו גם מספר סוגי יצורים (כולל השבל). היא גם בעלת ערך לפרטים נוספים אודות שבטים לא אנושיים מקרמאיקוס המזרחית, במיוחד שמות וסמלים שבטיים.

*B11 פסטיבל המלך (עברית)

זוהי הרפתקת לימוד נהדרת, המספקת לשחקנים ולשה"מ היכרות טובה למשחק תפקידים דמיוני בקרמאיקוס. ההרפתקה מספקת התרגשות רבה! מישהו "לווה" כהן, ובלעדיו לא ניתן להמשיך בפסטיבל המלך המהולל.

B12 קציר המלכה (עברית)

זוהי הרפתקת המשך לפסטיבל המלך. היא מותאמת לשה"מ ושחקנים מתחילים ומכילה עיצות מועילות על הרפתקנות וארצות קרמאיקוס. הסיפור מתחיל כפשוט, אך בסופו של דבר מוביל את השחקנים למעמקי הפוליטיקה של פנהליגון.

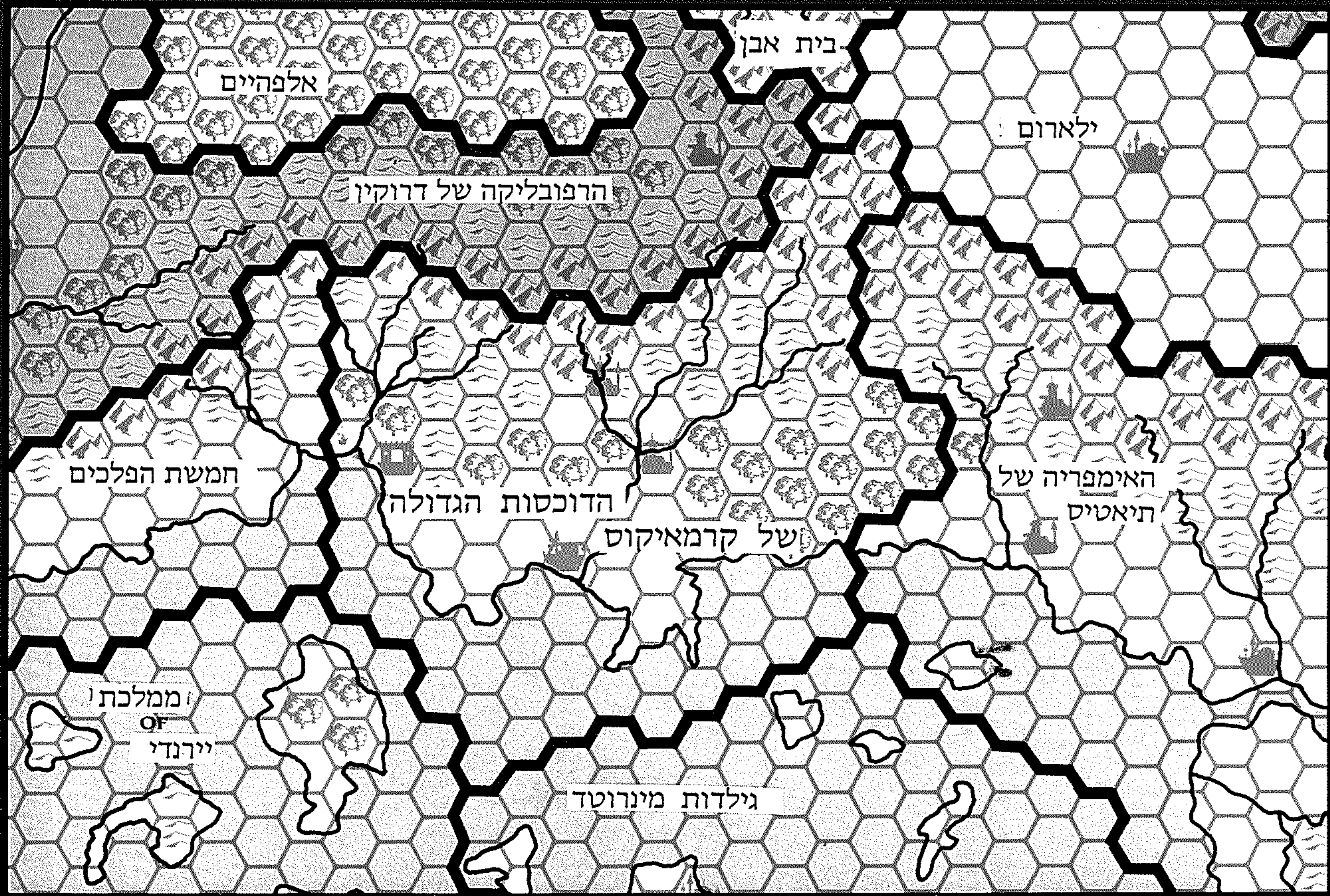
* X10 / חץ שחור, מגן אדום (אנגלית)

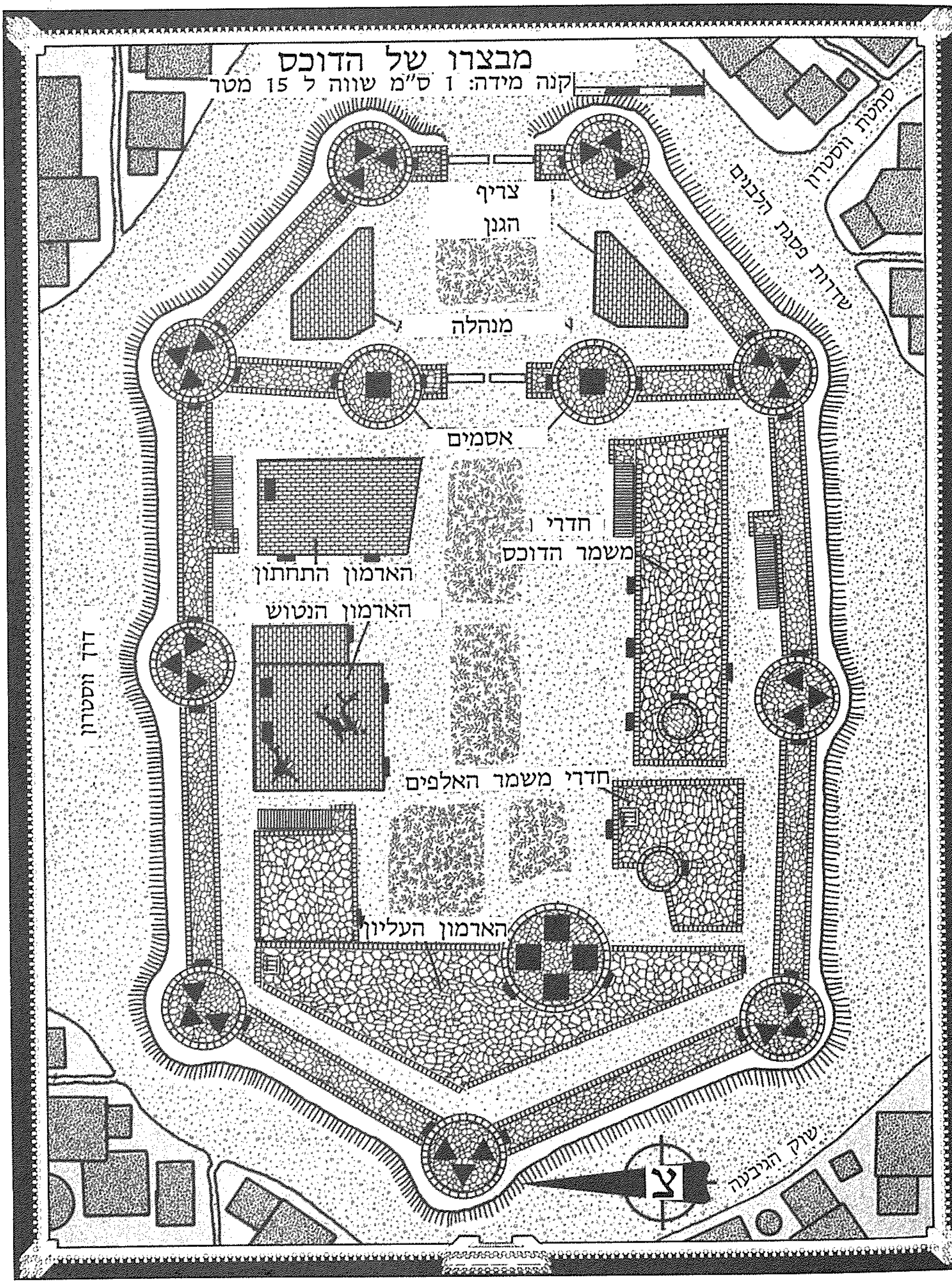
הרפתקה זו מתרחשת באופן תיאורטי 200 שנה אחרי זמנו של עולם זה. (במקור נכתבה עבור הזמן הנוכחי, אך מאוחר יותר הועברה כרונולוגית קדימה בשל השינויים המשמעותיים שהמלחמה המתוארת בה יכולה ליצור.)

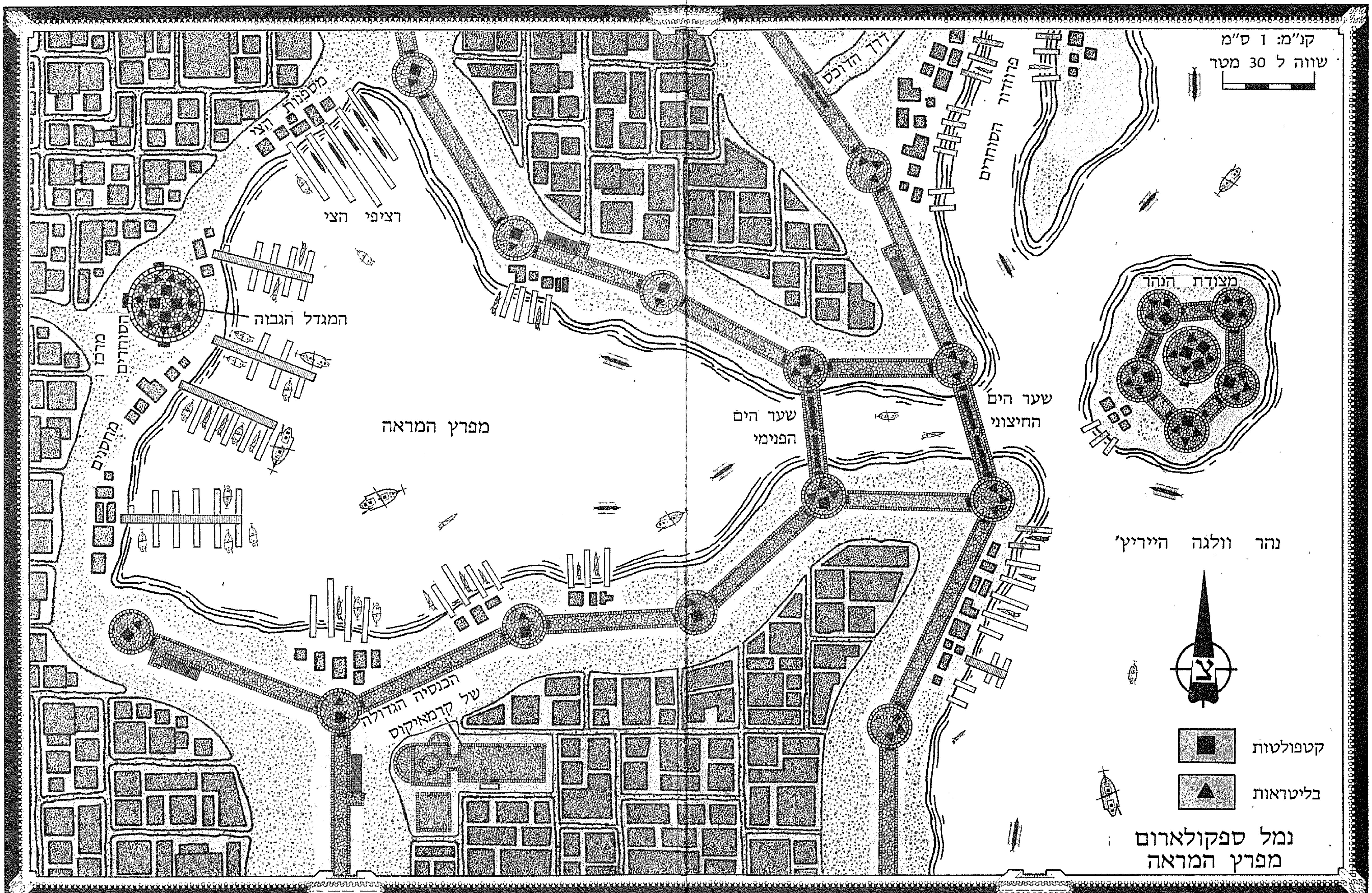
אם ברצונך להתמודד עם שינויים אלה, תוכל לערוך את X10 (וקודמותיה X4 ו־X5) בזמן הנוכחי - אך היה מוכן להרשות לשינויים פוליטיים משמעותיים להתרחש בעוד "מלחמת העולם הראשונה" פורצת ומסתיימת.

* X12 / הראי של סקארדה (אנגלית)

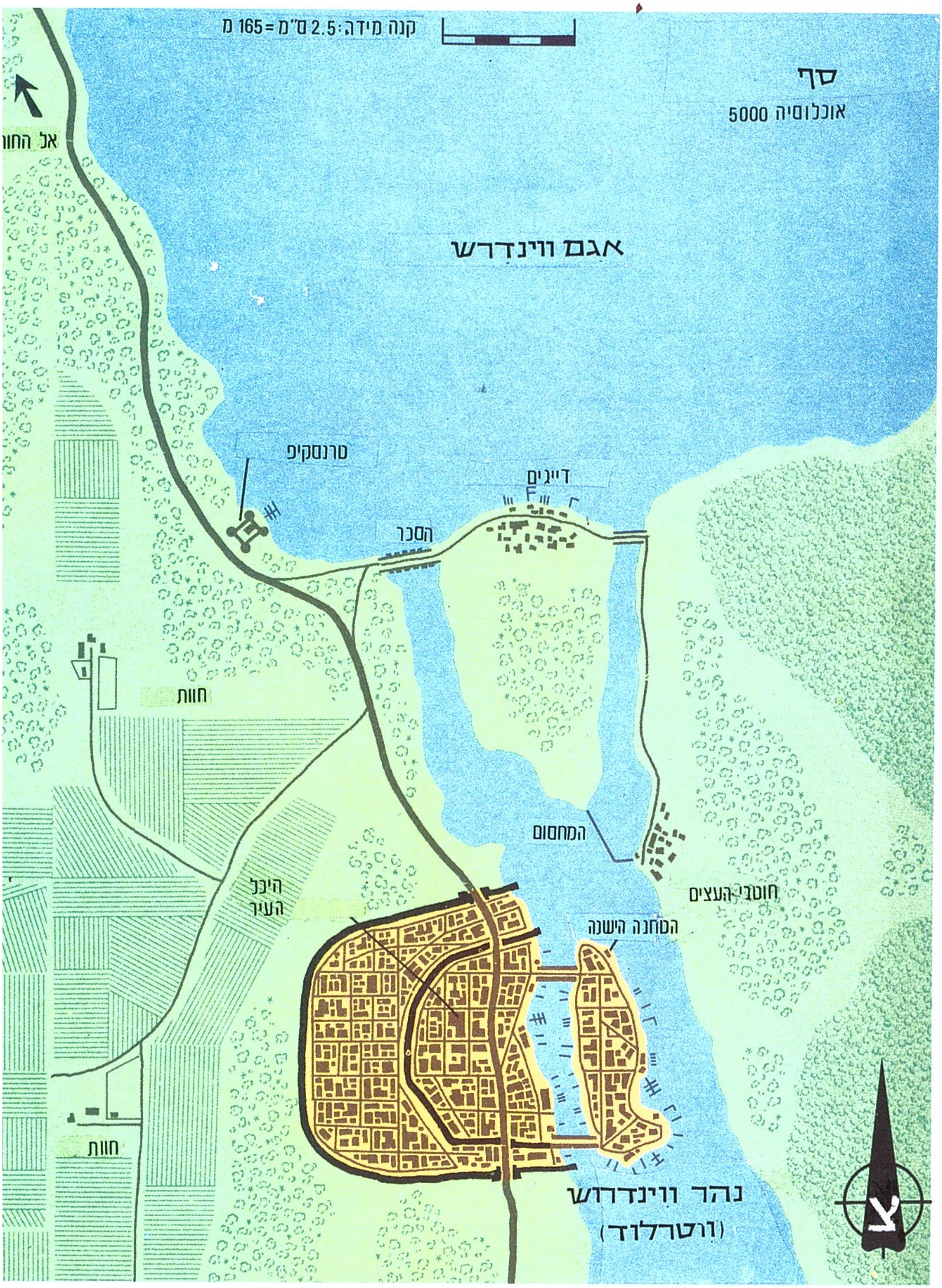
הרפתקה זו מציגה את רטמרון והאליה מקצה, מספקת מפה של אזור הציד של הדוכס סטפן - הממוקם ממערב לאחוזת סולסקו - ומספקת הרפתקה בה תוכלנה דמויות ברמת מתקדם למנוע את חטיפתו של הדוכס סטפן על ידי הקוסם סקארדה המטורף.

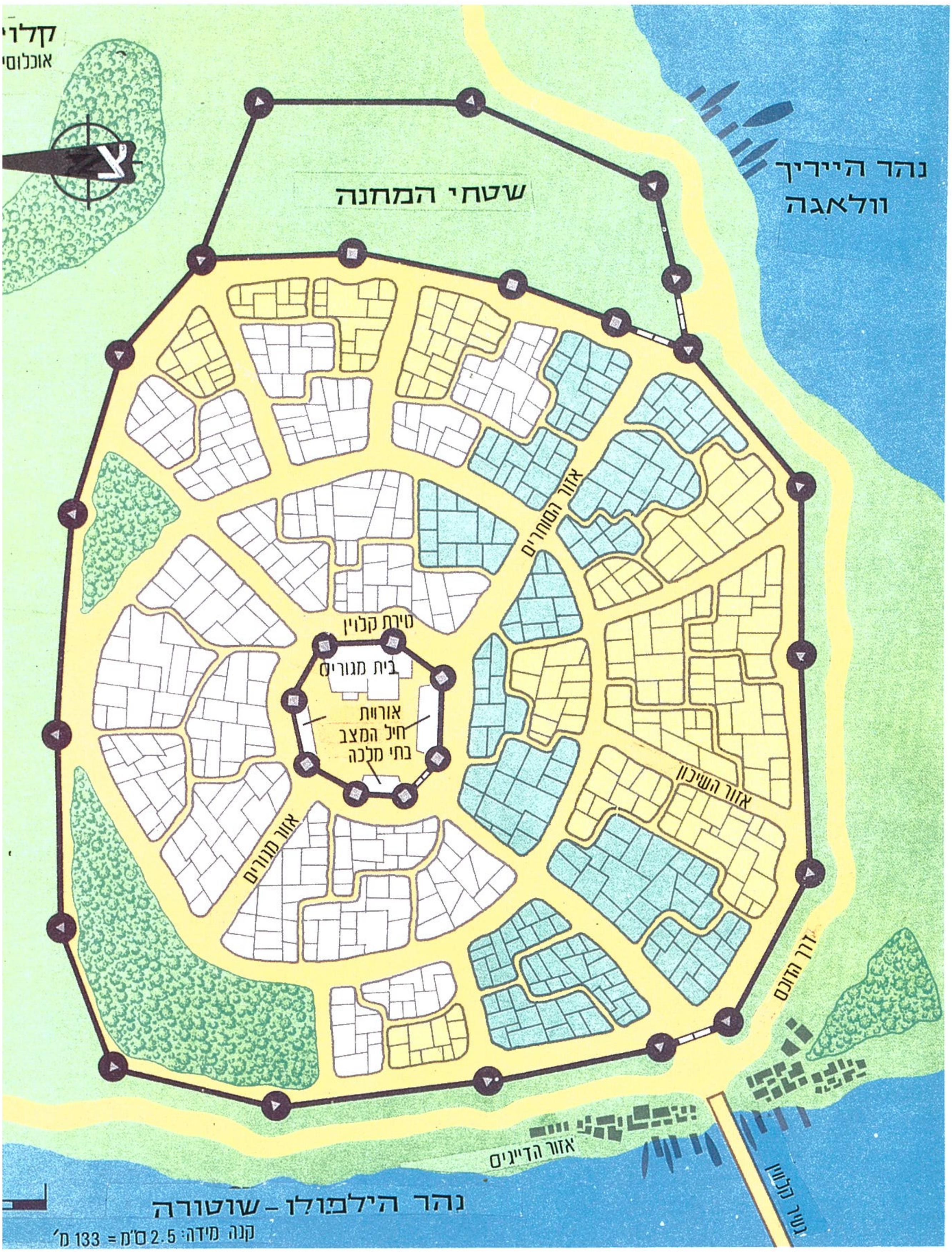

בית אבן
אלפהיים
ילארום
הרפובליקה של דרוקין
חמשת הפלכים
הדוכסות הגדולה
של קרמאיקוס
האימפריה של
תיאטיס
ממלכת
OF
יירנדי
גילדות מינרוטד


מבצרו של הדוכס
קנה מידה: 1 ס"מ שווה ל 15 מטר
צריף
הגנן
מנהלה
אסמים
חדרי
משמר הדוכס
הארמון התחתון
הארמון הנטוש
חדרי משמר האלפים
הארמון העליון
דרך וסטרון
שדרות פסגת הלבנים
סמטת וסטרון
שוק הגבעה
צ

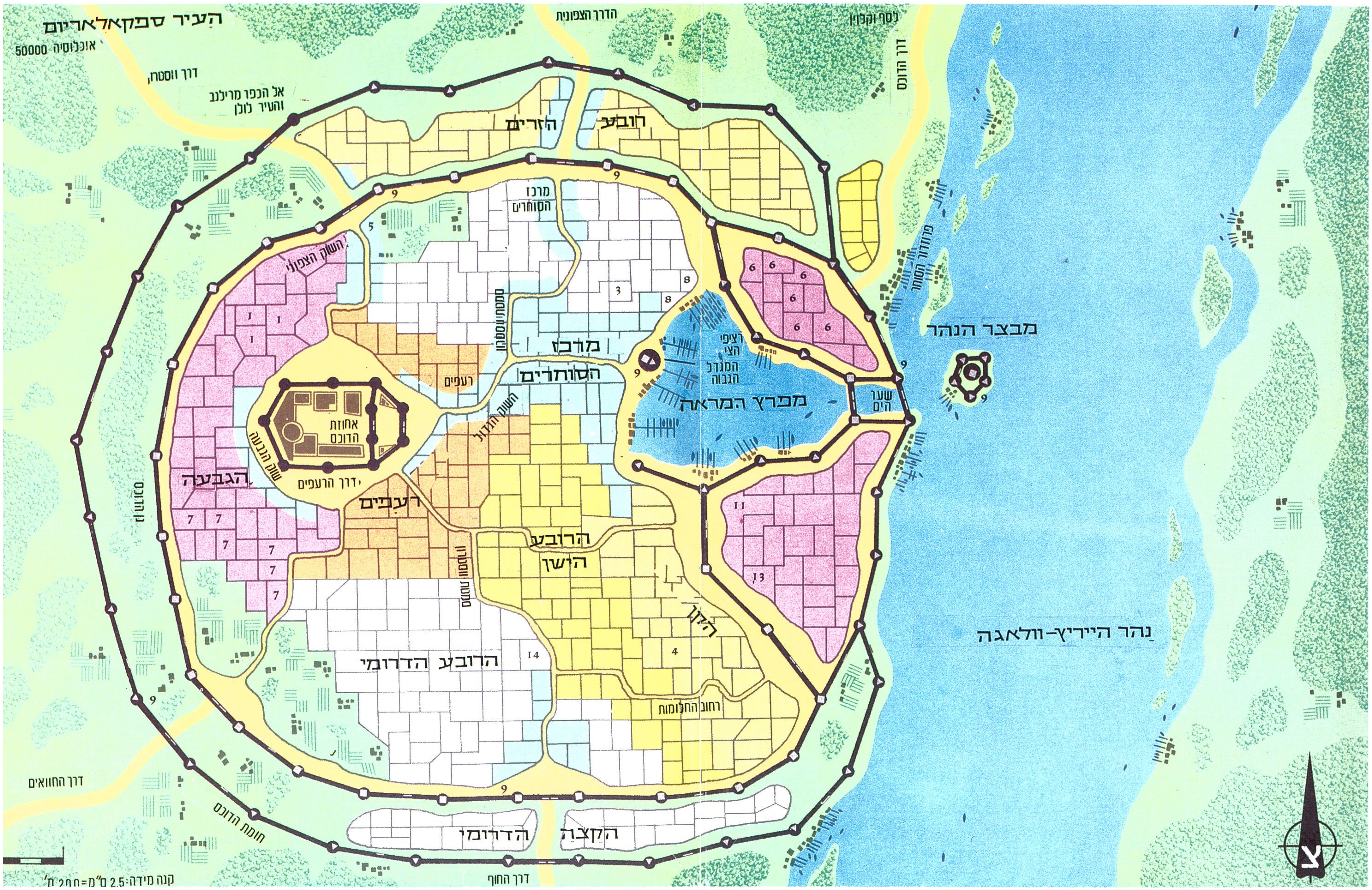


קנ"מ: 1 ס"מ
שווה ל 30 מטר
דרך הרוכב
פרוזדור הסוחרים
מספנות הצי
רציפי הצי
המגדל הגבוה
מרכז הסוחרים
מחסנים
מפרץ המראה
שער הים הפנימי
שער הים החיצוני
מצודת הנהר
נהר וולגה הייריץ'
הכנסיה הגדולה של קרמאיקוס
צ
קטפולטות
בליטראות
נמל ספקולארום
מפרץ המראה

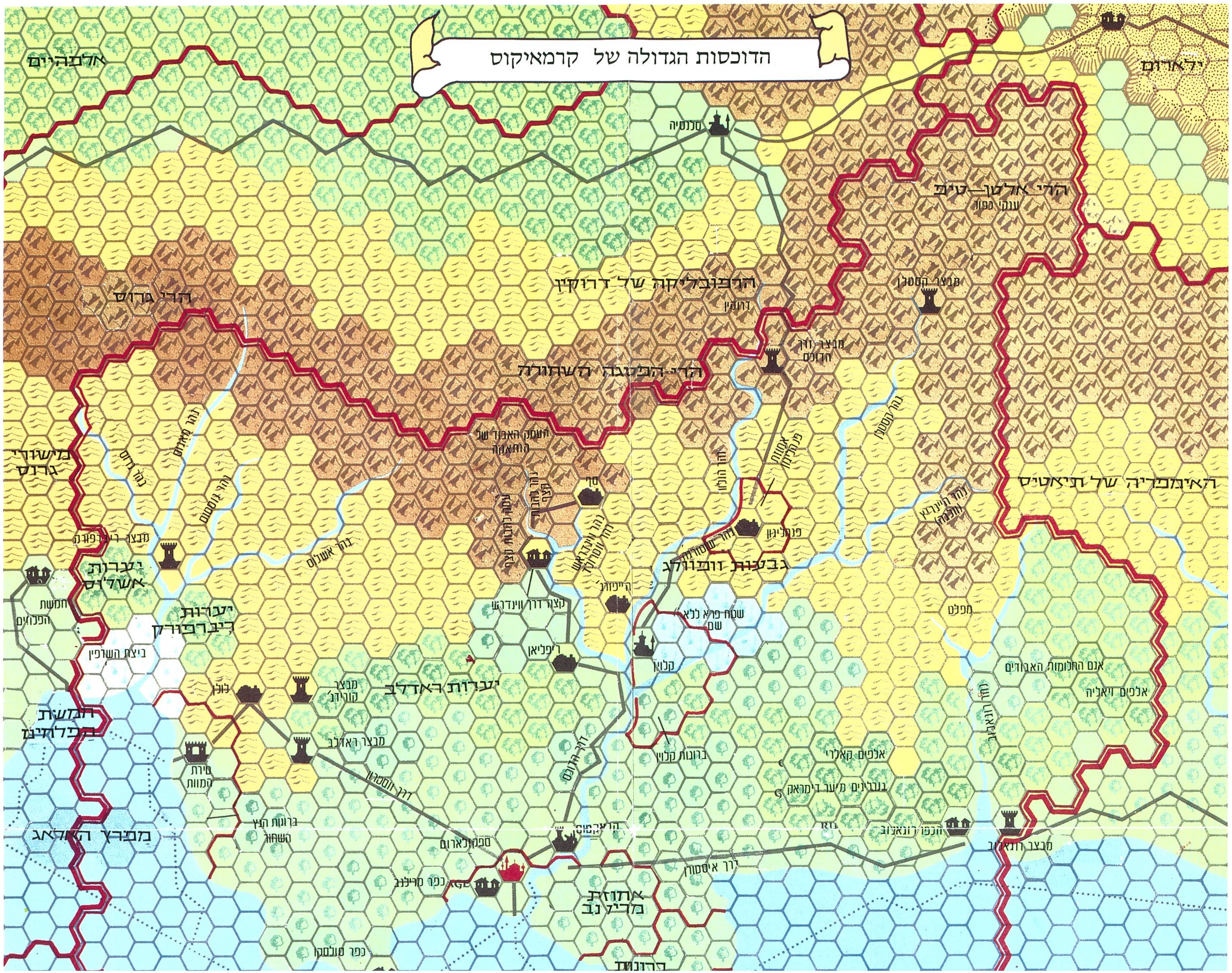

קנה מידה: 2.5 ס"מ = 165 מ
סף
אוכלוסיה 5000
אל החוו
אגם ווינדרש
טרנסקיפ
דייגים
הסכר
חוות
המחסום
חוטבי העצים
היכל
העיר
הטחנה הישנה
חוות
נהר ווינדרוש
(ווטרלוד)
צ



שטחי המחנה
נהר הייריך
וולאגה
אזור הסוחרים
טירת קלוין
בית מגוריס
אורוות
חיל המצב
בתי מלכה
אזור השיכון
אזור מגורים
דרך הדוכס
אזור הדייגים
גשר קלוין
נהר הילפולו - שוטורה
קנה מידה: 2.5 ס"מ = 133 מ'

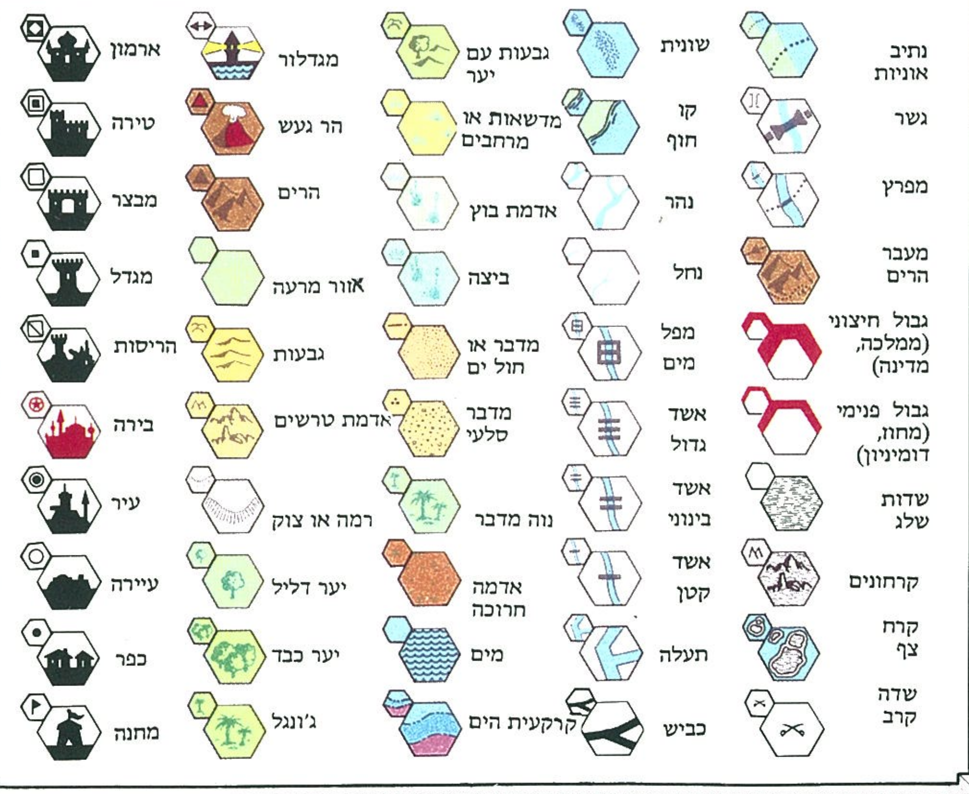


העִיר ספקאלאריום
אוכלוסיה 50000
דרך ווסטרו,
אל הכפר מרילנב
והעיר לולן
הדרך הצפונית
לסף וקלוין
דרך הדוכס
רובע הזרים
מרכז
הסוחרים
השוק הצפוני
מרכז הסוחרים
רעפים
אחוזת
הדוכס
שוק הגבעה
דרך הרעפים
הגבעה
רעפים
השוק הגדול
הרובע הישן
רצפי
הצי
המגדל
הגבוה
מפרץ המראה
שער
הים
פרוזדור הסוחר
מבצר הנהר
נהר היירץ-וולאגה
הרובע הדרומי
רחוב החלומות
דרך החוואים
חומת הדוכס
הקצה הדרומי
דרך החוף
קנה מידה:



הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס
אלבהיים
סננסיה
הרי אלטן-טיף
הרפובליקה של דרוקין
דרוקין
מבצר הסטלן
מבצר דרך הדוכס
הרי גרוס
הרי הפסגה השחורה
העמק האבוד של התאנה
מישורי גרוס
נהר גרוס
נהר מארום
נהר גוסטום
נהר אשלוס
מבצר ריברפורק
יערות אשלוס
יערות ריברפורק
חמשת הפלונים
ביצת השרפין
ריפליאן
קצה דרך ווינדרש
הייפורג׳
גבעות ווטוולג
פנתליין
נהר שטורגין
נהר הולגו
שטח פרא ללא שם
קלוין
נהר קסטלן
האימפריה של תיאטיס
מפלט
אנם החלומות האבודים
אלפים ויאליה
אלפים קאלרי
גנבלינים מ׳ער דימראק
ברונות קלוין
לולן
מבצר קורידג׳
יערות ראדלב
מבצר ראדלב
טירת המוות
דרך ווסטרון
דרך הדוכס
ברונות הגץ השחור
חמשת הפלונים
מפרץ האלאג
ספקולארום
קרקפוס
כפר מרילנב
אחוזת מרילנב
כפר סולסקו
דרך איסטרון
הכפר רוגאלוב
מבצר רוגאלוב

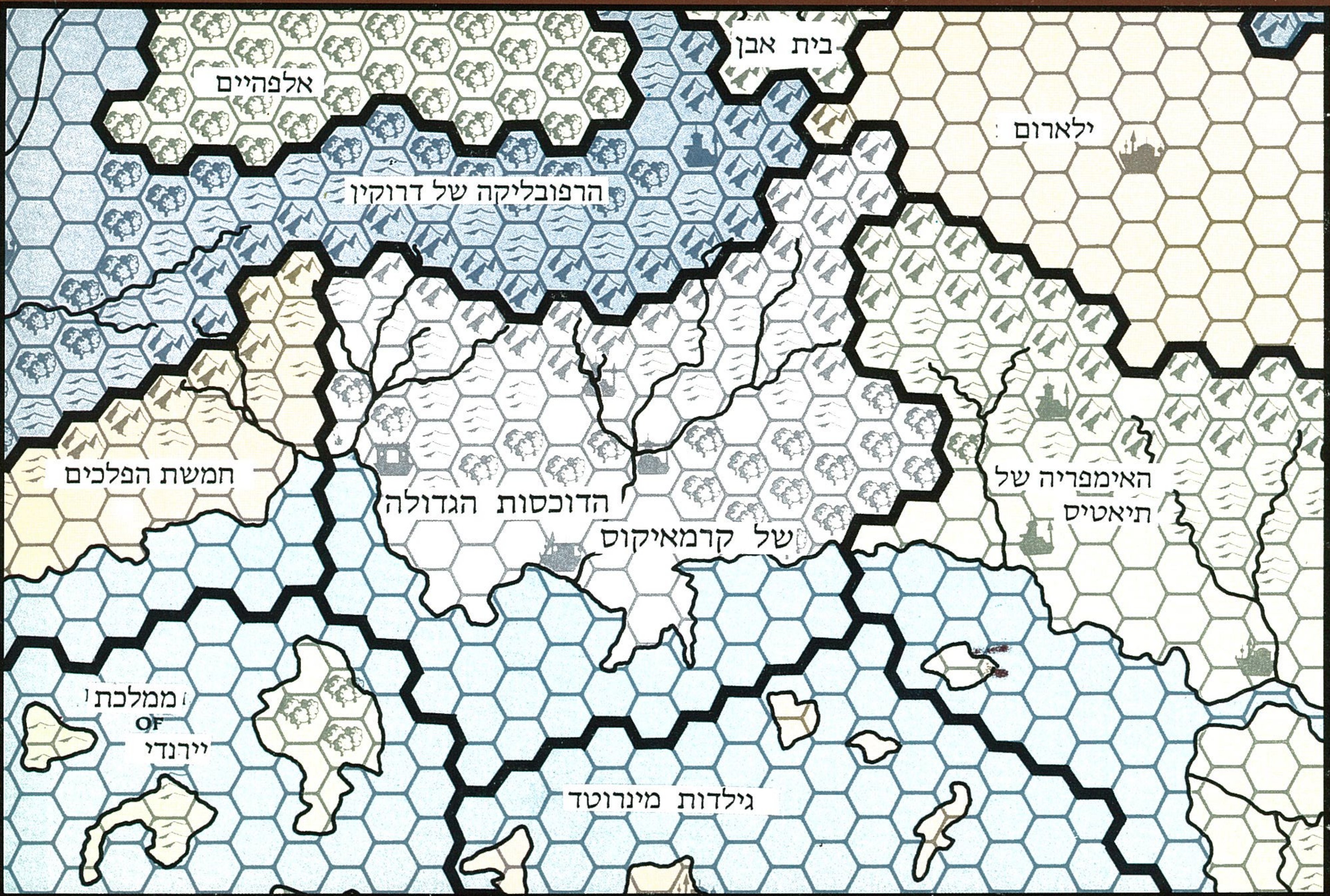




מפתח לעיר ספקולארום



1. רובע השגרירים
2. שוק הגבעה
3. שושן הלב השחור
4. "הארמון
5. השוק הצפוני
6. שטח ראדו
7. שטח טורנסקו
8. מספנות הצי
9. בתי משמר 8 מתוך 12
10. ביתה של אליה
11. הכנסיה הגדולה של קראמיקוס
12. הכנסיה הגדולה של טרלדרה
13. היכל מסדר הגריפון
14. היכל גילדת הקוסמים



בית אבן
אלפהיים
ילארום
הרפובליקה של דרוקין
חמשת הפלכים
הדוכסות הגדולה
של קרמאיקוס
האימפריה של
תיאטיס
ממלכת
OF
יירנדי
גילדות מינרוטד

מבוכים ודרקונים

רשומון

עזר־משחק רישמי

הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס

מאת אהרון אולסטון

זהו הכרך הראשון בסידרה, המהווה מושג חדש במוצרים למשחק "מבוכים ודרקונים". חוברת זו מכילה סקירה מפורטת של ההיסטוריה, הכלכלה, הגיאוגרפיה והחברה בדוכסות הגדולה של קרמאיקוס.

נתונים ומפות של הערים העיקריות וכן רקע, אוצרות, דמויות חשובות ומרכזיות בדוכסות, יסייעו לשה"מ לפתח הרפתקאות משלו, כמו כן יעשירו הרפתקאות קנויות.

בנוסף, מצורפת מפה צבעונית בגודל מלא, המכילה לא רק את כל קרמאיקוס, אלא גם את עיר הבירה ספקולארוס, העיר קלווין והעיירה סף. מפה זו תתאים במדויק לאלו אשר יבואו לאחריה בסידרה, על־מנת ששה"מים ושחקנים יוכלו להניחן זו לצד זו לצורך השוואה ו/או משחק.

הדוכסות הגדולה של קרמאיקוס פותח סידרה זו אשר תספק עושר רב בחומר רקע לשחקנים ולשהמים כאחד, ותסייע בכך למשחק-תפקידים מהנה יותר.

ISBN 965-437-021-2 מסת"ב

מיצוב